Año V Número 43 - 395 Pesetas

HOBBY CONSOLAS

¡Novedades increíbles!
THEME PARK
STORY OF THOR
UNIRALLY
SEAQUEST
TETRIS & MARIO

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS



HOBBY SPORTS
13 pgs. con los mejores juegos deportivos

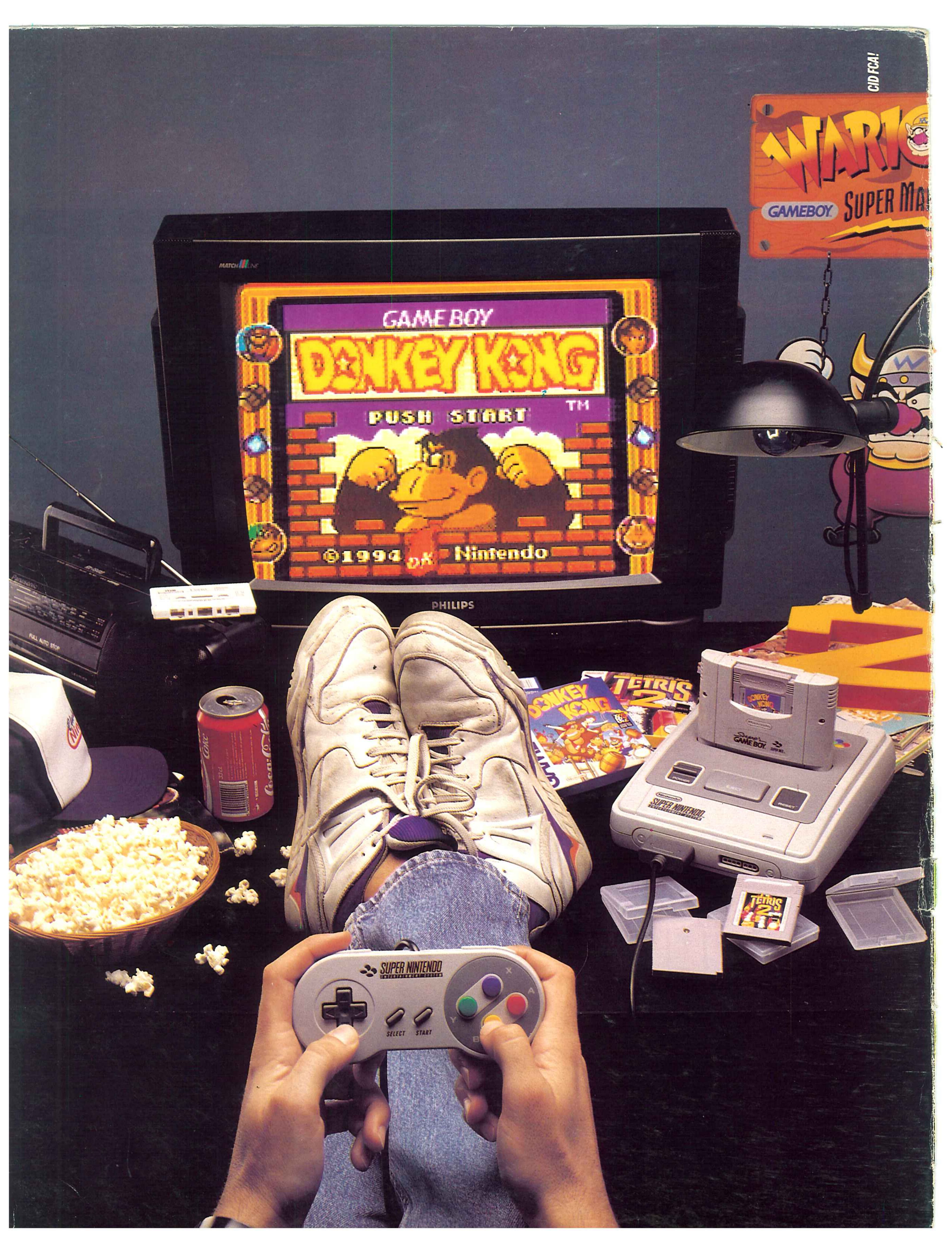
Concurso
TRUE LIES
Regalamos 40 cartuchos y 50 películas de vídeo



Descubre la última obra maestra para Super Nintendo

Illusion of Time, en castellano

EL ESPÍRITU DEL ROL



CID FCA!
WARIO
GAMEBOY
SUPER MA
GAME BOY
DONKEY KONG
PUSH START
TM
©1994 Nintendo
PHILIPS
DONKEY KONG
TETRIS 2
SUPER NINTENDO
SELECT
START

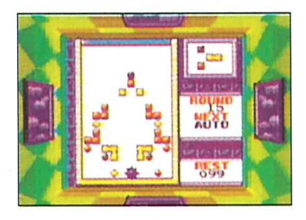
SACALE LOS COLORES A TU GAMEBOY.

Para hacerlo, sólo necesitas Super Gameboy, el último accesorio para tu Super Nintendo.

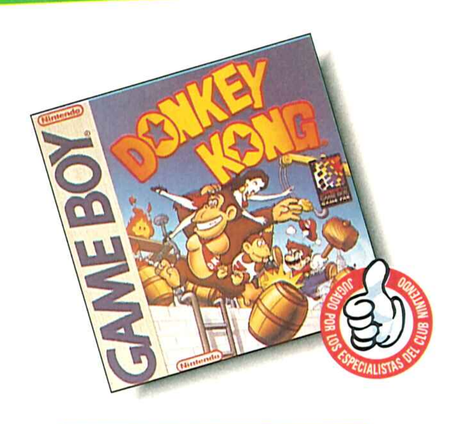
Super Gameboy te permite ver tus juegos de Gameboy favoritos, tan grandes como lo sea la pantalla de tu televisor y a todo color.

Además, las posibilidades de este increíble accesorio son infinitas. Podrás cambiar los marcos, sustituir los colores originales por otros y crear tus propios escenarios, dibujando tanto dentro como fuera del juego.

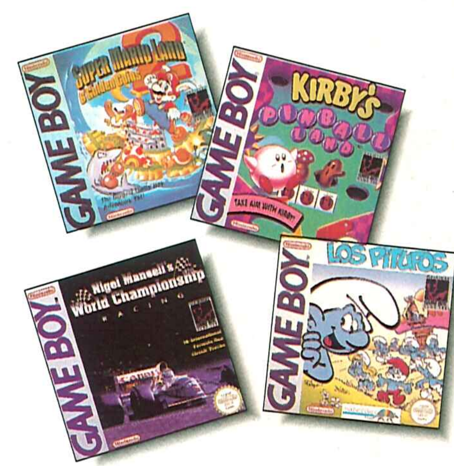




Y para que puedas ir viendo lo que es bueno, ya están aquí los primeros títulos que incorporan ¡256 colores!: DONKEY KONG y TETRIS 2.



DONKEY KONG, uno de los mayores éxitos de las recreativas, te permitirá revivir toda la emoción de los rescates y persecuciones a través de sus 10 niveles y más de 100 fases.



Gracias a Super Gameboy, tus juegos de siempre de Gameboy tendrán una nueva dimensión, diversión en color, habilidad en color, héroes en color... Gameboy en color, con Super Gameboy.



En **TETRIS 2**, encontrarás el doble de dificultad, imaginación, jugabilidad y entretenimiento del que ya tenías en Tetris, pero elevado al infinito.



Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos o sobre Super Gameboy, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Carlos Frutos, Esther Barral,
Antonio Caravaca
J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
S. Fungairiño (Jefe de sección),
Millán de Miguel
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Dibujos: Beatriz Leoz
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Marshal Rosenthal (USA),
Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores:
E. Lozano, Olga Herranz y David García.

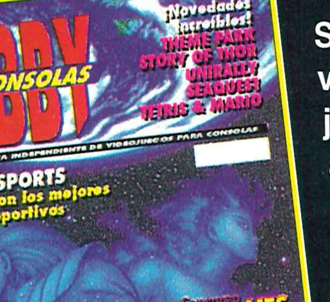
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tel: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: ILLUSION OF TIME



Sabemos que muchos de vosotros sois unos verdaderos fanáticos del rol y que cualquier juego que surja en este género es motivo de alegría. Pues bien, este mes estáis de enhorabuena, porque un título de la calidad de «Illusion of Time» está a punto de salir a la calle ¡en castellano! Por eso le dedicamos nuestra portada. Para los aficionados al rol, nuestras felicitaciones; y para los que aún no lo sean, éste va a ser, sin duda, un buen momento para comprobar las excelencias de este género.

NUESTROS EXPERTOS

TENIENTE RIPLEY

Como sabemos que sois unos chicos sanos, siempre en forma, hemos decidido estrenar una nueva sección dedicada exclusivamente al mundo de los deportes. Por supuesto, no nos olvidamos de las secciones de siempre ni de los mejores juegos del momento y del futuro. Reportajes, entrevistas y alguna que otra sorpresa os están esperando en el interior.

BOKE

Después de pasarme largas horas desentrañando los misterios del mundo submarino con «Seaquest», necesitaba hacer algo de ejercicio. Así que, ni corto ni perezoso, me he puesto mi camiseta y mis zapatillas, y venga, a echar unas canastitas. Y es que en Hobby nos hemos propuesto demostrar que el basket también es cosa de bajitos.

CRUELA DE VIL

Un extraño virus ha invadido nuestra redacción. Todos (secretaria, maquetadores, redactores, correctores e incluso algún que otro jefazo) hemos caído víctimas de él.
Nuestro problema es que no podemos dejar de jugar al «Tetris & Dr. Mario». Los "piques" entre dos de nosotros son capaces de tenernos horas y horas pegados a la SNES.

Año V- Nº 43- Abril 1995. 395 ptas. (Incluido IVA)

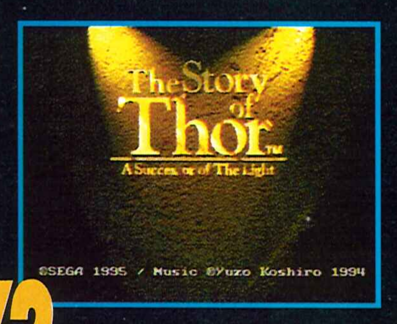
LO MÁS NUEVO



64 Este cartucho y una Mega Drive es lo que necesitas para tener tu propio Parque de Atracciones.



68 Tu Super Nintendo se va a ver a quejada de dos males: la "Fiebre Tetris" y la "Doctor Mariomanía".

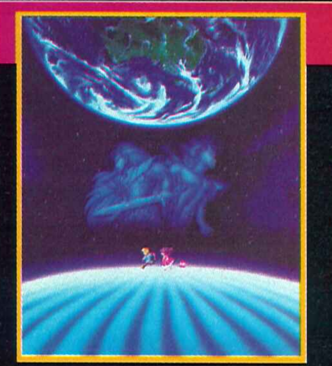


72 La verdad, toda la verdad y nada más que la verdad de la Historia de Thor, en los 16 bits de Sega.

76 Un sillín, dos pedales y una rueda son suficientes para surcar la Super a la velocidad del rayo.

- SEA QUEST 80
- WARLOCK 84
- SPIDERMAN 88
- MORTAL KOMBAT II . 92
- LOS PITUFOS (MD) . 94
- STARGATE (MD) 96
- ASTERIX 98
- TRUE LIES 100
- SPEEDY GONZALES 102
- SUPER BC. KID 104
- LOS PITUFOS (MS) 106
- DESERT DEMOLITION 108
- DAFFY DUCK 110
- STARGATE (GG-GB) . 111
- LION KING 112
- LOS PITUFOS (GG). 114
- STARBLADE 116

PREVIEWS



- ILLUSION OF TIME ... 52
- THE PUNISHER 56
- SUPER TURRICAN 2 58

REPORTAJES

- ENTREVISTA CON BIT MANAGERS 20
- 3DO 40
- JUEGOS DE CINE 48

* EL SENSOR 8
MOLA: Que mandéis cartas a esta sección. NO MOLA: Que la paséis por alto.

* EN PANTALLA 12
Los proyectos para los próximos meses, sorprendentes novedades, entrevistas...

* BIG IN JAPAN 22
Este mes os mostramos sólo un juego, pero suficiente para saber cómo andan por aquellas latitudes.

* MADE IN USA 24
Un viaje relámpago a los Estados Unidos en un vuelo privado de ida y vuelta.

* HI TECH 30
La compañía Apple también va a tener mucho que decir en el tema del futuro de las consolas.

* ARCADE SHOW 34
En los salones recreativos de "alto standing" ya podéis disfrutar de un nuevo juego de coches y otro de lucha.He aquí sus nombres y cualidades.

* GAME MASTERS ... 36
Las aventuras "al estilo Doom" parecen estar de moda, y M.A.D., quién si no, os lo cuenta.

* SUPERVIEWS 60
No perdáis detalle de los títulos que se os van a echar encima en los próximos meses.

* LISTAS DE ÉXITOS - 120
En compañía de la Teniente Ripley daréis un repaso a lo mejor de lo mejor del momento.

* TELÉFONO ROJO -- 124
Vuestras dudas son cada vez más numerosas y difíciles. Pero como a Yen le va la marcha...

* ¡QUÉ LOCURA! ---- 128
Ni las de humor, ni las de amor. Para locuras, pero sanas, que conste, las vuestras.

* LASERS & PHASERS 134
¿Qué sería de un juego si no tuviera su correspondiente truco y sus passwords?

* TRIBUNA ABIERTA 138
Cuando hay tema libre, os animáis aún más a mandar vuestras opiniones. Y que dure.

* HOBBY SPORTS ---- 143
Para terminar, la sorpresa del mes: una sección dedicada única y exclusivamente a los videojuegos deportivos. Y es que hay que hacer deporte.

TE VAS A QUEDAR CO

32X

MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

¿Quieres ser el amo de la pista? Pues ponte el casco y exprime toda la potencia de tu nuevo motor MD 32X. Doce circuitos diferentes para que no te canses de poner tierra de por medio. Once rivales entrenados en las colinas más duras de Colorado, y que no dudarán en usar codos y pies para hacerte comer el barro.

Disfruta, con el corazón a mil revoluciones por minuto, de increíbles sprites y unas animaciones de película.

Si eres un auténtico "motard" no podrás renunciar a este juego. Tú ya sabes a que me refiero.

SPACE HARRIER

Vas a experimentar una nueva sensación. El éxito de los éxitos en recreativas, ahora disponible para tu MD 32X.

No es un matamarcianos. No es un simulador. Es algo único, especial. Transpórtate a la Galaxia más lejana y lucha hasta el fin para rescatar a la población de Fantasy Land. Los más extraños reptiles, fantasmas de armas tomar y una legión de malvados brujos te están esperando.

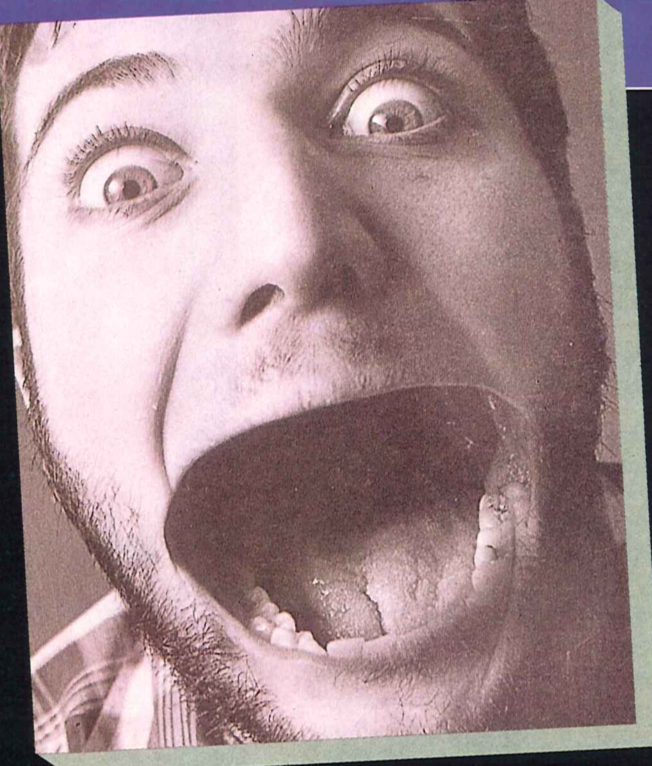
¿A qué esperas para darles su merecido?

METAL HEAD

Transporta tu cerebro al interior de este engendro metálico y no te comas la cabeza. Destruye al enemigo al ritmo de la más increíble música Heavy Metal. ¡Esto es muy fuerte y tú has sido uno de los elegidos! Hazles frente con todas tus armas y consigue el control de la ciudad ¡o lo que quede de ella!



ON LA BOCA ABIERTA



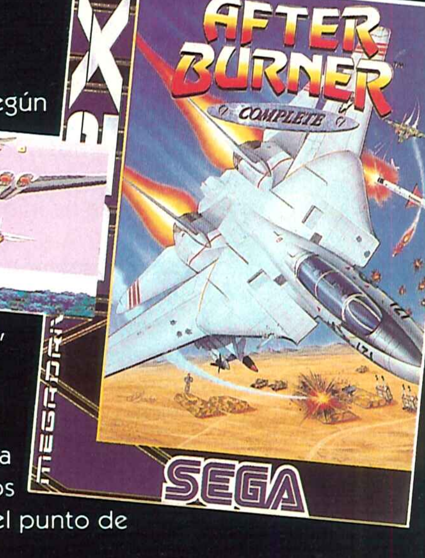
Fíjate. Nunca has visto nada igual.
Seis juegos, seis, que no son de esta Galaxia. Pertenecen a otro Planeta.
Al mundo 32X.
Nuevos efectos, gráficos brutales y toda la acción de las verdaderas recreativas.
Siéntelos y cierra la boca, porque se te caerá la baba.

GOLF 36 GREAT HOLES



Lo sabemos. Eres todo un profesional del golf, o por lo menos, eso dices a tus amigos. Tienes toda la razón, porque con este juego, hasta tú puedes ganar al gran "Seve". Todo un lujo. Y para lujos los gráficos, animaciones y sonido de este juego sin par. Si quieres seguir fardando... ¿qué tal unos hoyitos?

AFTER BURNER COMPLETE



No apto para cardiacos.
La conversión más completa realizada para una consola, según los expertos, aterriza en tu MD 32X.
Una explosión de efectos que dejarán volar muy lejos tu imaginación, tan lejos que tendrás que enfrentarte a los más diversos peligros para volver a casa.
Que no te tiemble el pulso a la hora de realizar increíbles giros de 360° o cuando tengas en el punto de mira a tus enemigos.
Si necesitabas munición, ¡aquí la tienes!

COSMIC CARNAGE

¿Quieres pelea? Aquí la tienes. El último juego tridimensional para los jugadores de lucha es el no va más. Efecto zoom, golpes mágicos y unos escenarios galácticos que te dejarán de piedra.
Que no se te vaya la fuerza por la boca. La necesitarás toda para hacer frente al tremendo poder de los luchadores cósmicos.



editorial

La Tierra Prometida

Estamos atravesando una etapa apasionante en relación al futuro de los videojuegos y del entretenimiento doméstico en general.

La verdad es que resulta divertidísimo estar en una posición privilegiada como la nuestra desde la que podemos ver cómo compañías tan importantes como Sony, Sega, Nintendo, Philips, Panasonic o Atari plantean sus estrategias para saltar a un terreno en el que se va a librar una batalla encarnizada.

Todas proclaman ser las mejores, todas prometen ofrecer la consola más potente, todas presumen de poseer los mejores títulos... Todas, en definitiva, auguran su propio éxito.

Y la verdad es que a ninguna les falta su parte de razón.

Porque lo cierto es que a los que hemos tenido ya el privilegio de tener en nuestras manos consolas como PlayStation o SegaSaturn y hemos podido disfrutar de títulos como Toh Shin Den, Panzer Dragoon, Chaos Control o Need for Speed, nos resulta imposible negarles nada de lo que nos cuentan.

Y no se trata de que seamos fáciles de convencer. Al contrario. Se trata de que, efectivamente, todas estas nuevas consolas están creando una nueva dimensión para el entretenimiento y lo cierto es que todas y cada una de ellas está aportando su granito de arena para la causa.

Poco importa quién venderá más, quién será el lider.

Esa no es nuestra guerra.

A nosotros, los usuarios, lo único que realmente nos interesa es que pronto se nos van a abrir las puertas de un nuevo paraíso en el que todos, tarde o temprano, acabaremos por entrar.

Cuál será la marca o marcas que colocarán su firma con luces de neón en la entrada es algo que, para nosotros, carece de la menor importancia.

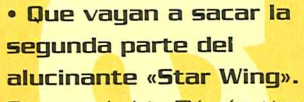
Amalio Gómez






ni fu ni fa ni fu ni fa ni fu

- **Que la Saturn valga 99.000 pelas. Daría lo mismo si costara el doble.**
Que no hombre, que no. Que esos son los precios de importación. No quiere decir que cuando salga oficialmente valga lo mismo. En cuanto a la segunda parte...
- **Que «Mortal Kombat II» de 32X se parezca tanto al de Mega Drive.**
Es que son hijos de los mismos padres.
- **Algunos juegos para MD 32X, esta máquina podría dar para mucho más.**
Estamos de acuerdo.
- **El juego «FX Fighter», si utilizaran menos polígonos, los luchadores serían cuadrados.**
¡¡Primer combate: el Cubo de Vallecas contra la Pirámide Asesina¡¡ ¡¡Bieeeeeeen!!
- **Que no tengáis una sección de manga. No es completamente imprescindible, pero podía resultar muy interesante.**
A lo mejor es que Hobby Consolas no tiene todavía suficientes secciones...



mola , mola , mola , mola , m

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

Genestos Gil (Barcelona). Megaverde (Madrid). Diego Velasco (Valladolid). Guillem Raja (mallorca). Juan Carlos Colomo (Melilla). Joan Caba (Barcelona). Vegeta López (Ciudad Real). Albert Carbonell (Barcelona). Pedro Antonio Seco (Madrid).Samuel García (Ciudad Real).Rubén Lozano (Málaga). Raul Palancar (Madrid).
Si queréis participar, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.

mola mola mola mola mola mola mola

Los nuevos soportes, cada día más cerca

Que ya están aquí, casi, casi a la vuelta de la esquina. Fijaos, **Atari Jaguar**, que era la nueva consola que menos posibilidades tenía de asomar la nariz por España, **va a estar en la calle el próximo mes de abril**. Una nueva compañía de distribución, **Products Final**, se va a encargar de hacer de Jaguar un producto para los españoles.

Por otra parte, **Columbia** ya ha asumido casi oficialmente la distribución en España de **Play Station**, máquina que posiblemente **saldrá a la venta a finales del verano, un poco antes que SegaSaturn**.

El futuro se acerca a marchas forzadas y antes de que nos demos cuenta tendremos en la calle todas estas potentes consolas. Nintendo es la que se está quedando más colgada con su Ultra 64...

- **Que vayan a sacar la segunda parte del alucinante «Star Wing».**
Es que el chip FX aún tiene mucho que decir en los 16 bits de Nintendo.
- **El «Donkey Kong Country», aunque me cueste admitirlo (tengo una Mega Drive).**
Eso es lo que se llama ser un tío objetivo.
- **Las ocho páginas del Teléfono Rojo.**
Sí, pero tendrías que haber visto al pobre Yen nadar en cartas.
- **Los "Sega Classics", buenos y baratos.**
Eso demuestra que las compañías, cuando pueden, bajan los precios. Si, en el fondo, son buenas...
- **Que cada vez se traduzcan más juegos.**
Lo que parecía una fiebre pasajera se ha convertido en una sana costumbre.
- **El precio de Ultra 64.**
No adelantemos



• Los que dicen que las 16 bits están acabadas.
La verdad es que, al menos los lectores de Hobby Consolas no parecéis estar muy de acuerdo con esto. Y si no, mirad a quién habéis elegido como Consola del Año.

• Que las Hobby Consolas con más de 200 páginas sólo salgan a final de año.
¿Qué pasa, las vendes al peso después de leerlas? Lo importante es el contenido, no el número de páginas. Y, a veces, lo damos muy concentrado.

Los precios actuales de los nuevos soportes

Hemos recibido un montón de cartas que se quejan de los precios que han visto anunciados en algunas tiendas en relación a las nuevas máquinas. Y tenemos que aclarar una cosa. No os asustéis, porque **estos productos aún no han salido oficialmente en el mercado español** y, por tanto, su precio es la suma de lo que cuestan en los mercados de origen, más los gastos de envío y más la "tajada" que se lleva el importador. El resultado es **un precio mucho más elevado del que tendrán cuando salgan oficialmente.**
Está claro que el que quiere adelantarse a los demás tiene que pagarlo...





Problemas de papel

Nos habéis enviado algunas cartas en las que os quejáis de que tras desaparecer el suplemento HiTech, no hemos bajado el precio de la revista. Pero es importante que veáis que **lo que tampoco hemos hecho ha sido reducir el número de páginas.** El espacio que durante tres meses ocupó HiTech lo ocupa ahora información de otro tipo que, estamos seguros, sigue resultando muy interesante para todos vosotros.
Por otra parte, no queremos que penséis que no hacemos más que poner excusas, pero tenéis que saber que **se está sufriendo un grave problema con el papel que afecta no sólo a Hobby Consolas, sino a todas las editoriales.** De verdad, pensamos que el precio de la revista es justo en relación al contenido que ofrecemos.



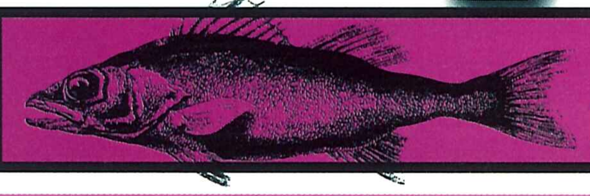
acontecimientos...

• La revista Hi-Tech, que además casi no tiene publicidad.
Nos alegra lo primero. No tanto lo segundo.

• Que haya tiendas como Mail VxC que si tienes algún problema con los envíos se encargan ellas de solucionarlo.
Las tiendas Mail siempre se han caracterizado por su profesionalidad y atención al cliente.

• Los cambios y progresos experimentados tanto por Hobby Consolas como por "El Sensor".
Nos gusta estar en constante evolución...

• Que déis imágenes de juegos como Tohshinden.
Y seguiremos dando imágenes igual o más alucinantes de otros juegos.



no mola nada

• Que programas como Bit a Bit desaparezcan tan rápido.
Fallaste. Este programa ha vuelto a emitirse por la 2.

• Lo que dicen los medios de comunicación sobre las consolas.
Será porque son medios. Si fueran enteros...

• «Rise of The Robots» de Game Gear. Es malgastar el dinero.
El lector siempre tiene la razón.

• No puedo evitar repetirlo: el precio de los juegos.
Lo malo es que no sabemos cuánto tiempo vamos a tener que seguir repitiéndolo.

• Que al dejar de ser Hi-Tech un suplemento tengamos que elegir entre una y otra.
Nos encantaría poder hacerlo todo en una revista, pero como ves, hay tanta información y tan distinta, que resulta imposible.Te vemos haciendo un esfuerzo para ahorrar unas pelillas más todos los meses...

• Que tardéis tanto en enviar los premios de los concursos.
Dichoso tú que te tocan. Pero tomamos nota de la crítica.

• Que haya que vender un ojo de la cara para comprar las nuevas consolas.
Todavía te queda el otro para ver juegos alucinantes.

• Que no salgan para consola juegos como «PC Fútbol».
Se lo diremos a Dinamic de tu parte.

• Que hagáis cada vez menos concursos.
Querer no siempre es poder.

• Que Big in Japan sólo tenga una página.
Sí, es cierto que podríamos llamarla Small in Japan. Pero no negarás que está bien aprovechada.

• Que sólo se conozcan rumores del Ultra 64.
Ya hay datos más concretos. Pero Nintendo no parece estar por la labor de que los demos a conocer.



Año V Número 43

Madrid, Abril 1995

Distribuidas por Sega y Columbia, respectivamente

Saturn y PlayStation, pronto en España





Estaba claro que Sega traería a nuestro país su proyecto más ambicioso, SegaSaturn. Lo que no teníamos tan claro era quién se iba a encargar de distribuir en España la gran apuesta de Sony: PlayStation. Pero a medida que pasa el tiempo y se van acercando los días de los lanzamientos, las incógnitas se van despejando y ya sabemos que será Columbia quien acepte el reto de distribuir la máquina de Sony en nuestro país.

En lo que respecta a fechas, Sega ha confirmado que será septiembre el mes elegido para el lanzamiento europeo de SegaSaturn. Finales de agosto, es decir, unos días ante que su oponente, es lo que Sony está barajando como momento idóneo para poner a disposición de los usuarios europeos su PlayStation, aunque puede haber modificaciones de última hora en lo que respecta a la fecha de lanzamiento del soporte de Sony en nuestro país.

Lo que todavía no se sabe con exactitud es el precio que tendrán ambas consolas cuando salgan a la calle.

¿Podría repetir...

"Pagamos los salarios más altos del mundo y sólo contratamos a los mejores profesionales."
Dave Perry, Presidente de Shiny Entertaiment, en declaraciones a Hi Tech

"El mercado español es uno de los más importantes de Europa".
David Gardner, Director General de E.A. para Europa, en declaraciones a Hi Tech.

"El problema en nuestro país es que hay buenos grupos de programación pero no hay ninguna productora de juegos para consola".
Isidro Gelabert, Jefe de programación de Bit Managers, en declaraciones a H.C.

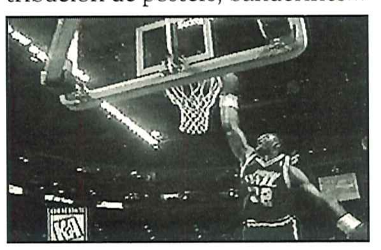
Acclaim cambia de distribuidor en España

Hasta hace pocas fechas, Dro Soft era la encargada de distribuir en nuestro país los cartuchos realizados por Acclaim. Pero desde el presente mes de marzo, la distribución de los productos de la compañía americana ha pasado a manos de Arcadia, que de este modo engrosa su amplio catálogo de ofertas.

La decisión ha resultado un tanto extraña, más aún cuando Acclaim llegó no hace mucho a un acuerdo con Dro Soft ante los problemas que Buenavista puso a la distribución de «Mortal Kombat II». Finalmente, el polémico cartucho se ha convertido en uno de los pocos que Dro Soft ha llegado a distribuir bajo su sello, ante la repentina decisión de Acclaim de cambiar nuevamente de distribuidor en España. Esperamos que sea para bien.

El "JamDay" de Acclaim

El pasado 23 de febrero fue la fecha elegida por Acclaim para poner en marcha una campaña publicitaria que potencia el «NBA Jam Tournament Edition». Con el objetivo de superar las ventas de la primera entrega, la campaña de Acclaim se basa en un llamativo spot de televisión que combina imágenes del juego con otras de la NBA, e incluye sorteos de viajes a la final de la NBA y distribución de posters, banderines...



Spaco apoya a los usuarios de NES

Los usuarios de NES están de enhorabuena. A partir de este mes, Spaco S.A. ha puesto a su disposición un telefóno a través del cual podrán conseguir puntual información acerca de los cartuchos que distribuye para la 8 bits de Nintendo. Puntos de venta, características o trucos de los juegos son algunos de los datos a los que se podrá acceder gracias a esta interesante y práctica iniciativa.

Más proyectos para Ultra 64

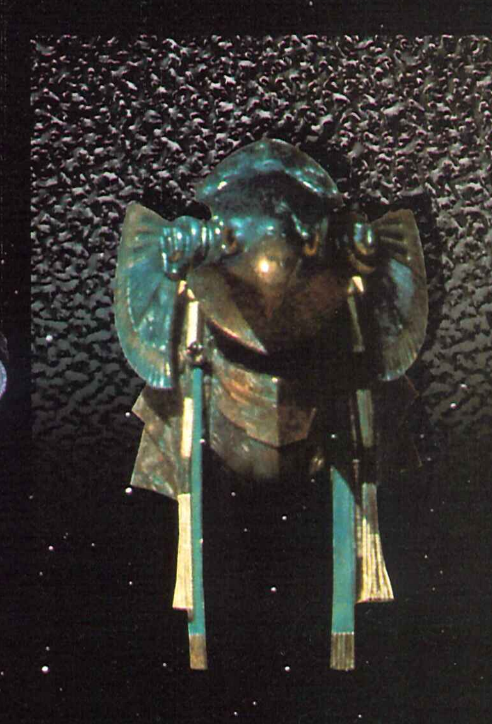
La compañía norteamericana Sierra On-Line ha firmado un acuerdo con Nintendo para el desarrollo en exclusiva del «Red Baron» para Ultra 64, un simulador que ya ha pasado por PC. En virtud de este acuerdo, Sierra se convierte en la duodécima compañía a la que Nintendo ha concedido licencias para desarrollar juegos de Ultra 64.

PorchLight Entertaiment, nueva compañía multimedia

Bruce D. Johnson, hasta hace poco vicepresidente ejecutivo de Hanna-Barbera, y William T. Baumann, ex-directivo de Great American Communications, han puesto en marcha PorchLight Entertaiment, una nueva empresa que nace con la intención de aprovechar al máximo las posibilidades creativas y de entretenimiento de la "revolución digital". La compañía, que tiene su sede en Los Angeles, desarrollará productos que pretenden cubrir un amplio abanico de entretenimiento electrónico visual. Esto incluye desde películas o producciones para televisión, hasta, por supuesto, videojuegos y demás productos multimedia.







TE
TRANSPORTARA
A UN MILLON
DE AÑOS LUZ
DE LA TIERRA.

STARGATE™

¿PODRA
TRAERTE DE
VUELTA?



¡LUCHA CONTRA LOS JOROBADOS QUE CAMBIAN DE ASPECTO DE RA!



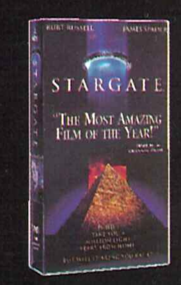
¡LUCHA EN EL DESIERTO EN UN DESLIZADOR ROBADO!



¡O'NEIL CALENTARA A LOS GUARDIAS DE PALACIO!



¡TIROTEO EN LA CALLES DE NAGADA!



BUSCA EL VIDEO DE STARGATE ™ YA A LA VENTA

Distribuido por:

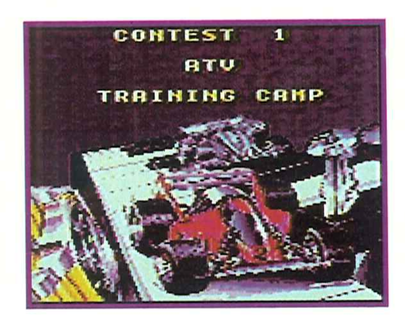














Los reyes del baldosín en la GG

«MICRO MACHINES II»

Esos pequeños gigantes de la adicción que responden al nombre mágico de **«Micro Machines»**, van a volver **a la portátil de Sega** con más diversión y más horas de juego que nunca. Y para poder gozar a tope de semejante pasada de revoluciones, tendréis la posibilidad de **conectar dos Game Gear** y picaros durante tardes enteras.

Habrá **16 locos conductores** a vuestra disposición, cada uno con su propias cualidades. Y al igual que en la versión de 16 bits, se incluyen **varios modos de juego a cuál más original y adictivo:** desafío, mano a mano, súper liga, carrera sencilla y eliminatorias. Con esos ingredientes, ¿quedará alguien capaz de aburrirse con el fenómeno «Micro Machines»?

Ya no harán falta dos mandos distintos

"NAKI", EL PAD UNIVERSAL PARA LOS SOPORTES DE 16 BITS

Ya está en la calle y llega para solucionar los problemas a los jugones de pro que tienen más de una consola. Su corto nombre es **"Naki"**, y se trata de un **pad programable con seis botones** que se puede **usar indistintamente en Mega Drive y Super Nintendo**. Este servicio en plan multiusos es posible gracias a que **posee un doble conector,** de tal manera que puede adaptarse perfectamente a las entradas de las dos consolas.

Desde hace unos días, "Naki" está siendo **distribuido en nuestro país por Arcadia,** la compañía que fue la encargada de sacar al mercado español los famosos **"Action Replay 2"**. Sí, ya sabéis, esos mágicos aparatitos que os permiten obtener códigos de todo tipo para facilitaros el juego.





Más novedades para Mega Drive 32X

«MOTHER BASE» Y «STELLAR ASSAULT» LLEGARÁN EN JUNIO



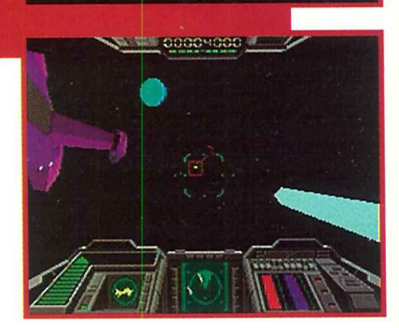


«Mother Base» Mega Drive 32X

Sega ya tiene a punto de caramelo dos nuevos títulos **para sus 32 bits** de los que podremos disfrutar a lo largo de este verano. Se trata de **«Mother Base» y «Stellar Assault»,** dos juegos a cuál más trepidante y bien realizado.

El primero es **un shoot'em up en toda regla** para Mega Drive 32X, **dotado de perspectiva isométrica**. Con él podréis probar vuestra puntería mientras pilotáis una pequeña nave, cuya capacidad y potencia iréis aumentando a medida que avanzáis en el juego. Para que os hagáis una idea, tendrá muchas similitudes con un conocido juego de Neo Geo, **«View Point»**.

En lo que respecta a «Stellar Assault», será **un juego lleno de polígonos** en la línea de **«Star Wars Arcade»**. Con dos naves para dirigir, **tres perspectivas de juego,** varios tipos de armas e infinidad de misiones que no os dejarán ni un momento de respiro.





«Stellar Assault» Mega Drive 32X

Nos contestan Diego Minguela y Sofía de Altolaguirre, productores ejecutivos de Philips.

"CDI SERA LA MÁQUINA MULTIMEDIA DEL HOGAR EN LOS PRÓXIMOS AÑOS"





Uno de los títulos que saldrán al mercado en los próximos días es «Caos Control», un matamarcianos de excelentes gráficos y originales paisajes de desarrollo.

Hobby Consolas: CDi lleva en la calle desde 1993 y parece que es ahora cuando empezáis a potenciarlo. ¿Se va a notar este empujón a la máquina en su vertiente consola?

Philips: "Durante este período hemos preparado todo lo necesario para su lanzamiento. Hemos hecho un catálogo con el 70% en español, hemos establecido la distribución y creado apoyo profesionales. Se ha preparado todo para empezar la comunicación al usuario, que desde el 8 de marzo es efectiva en TV.

No cabe duda de que la vertiente de juegos es un apoyo importante a la hora de poner en el mercado una plataforma como CDi. Tenéis que considerar que en el catálogo de CDi, de 200 títulos, los juegos representan aproximadamente un 30% y son realmente diferenciadores y de muchísima calidad. Lo que es cierto es que nuestro spot de TV, además de comunicar su versatilidad en el mundo del ocio, cultura, cine e infantil, también hace referencia a su vertiente de videojuegos".

HC.: Esta nueva campaña de publicidad, ¿va orientada a no perder comba frente a las nuevas máquinas?

Philips: "No. En los estudios comparativos de consolas, no suele aparecer el CDi, ya que no es sólo una videoconsola. En nuestra campaña estamos comunicando a nuestro público que CDi es sinónimo de Multimedia. Está claro que las nuevas máquinas ayudarán a convencer al consumidor de que el soporte CD de 5 pulgadas se ha impuesto para la edición multimedia. De todos modos, sí que estaremos compitiendo en cierta forma con las nuevas máquinas, ya que tenemos juegos que conmocionarán el mundo de los videogames".

HC.: ¿Hasta qué punto aprovecháis el interés despertado por las nuevas consolas para poner de actualidad CDi?

Philips: "En España hemos seguido una estrategia en la que la campaña de publicidad ha empezado en marzo de 1995, y esto ha coincidido con el lanzamiento de nuevas videoconsolas. CDi lleva unos años en el mercado con un parque mundial de un millón de lectores (diciembre de 1994). No obstante Philips es pionera en la implantación de un sistema multimedia fuera del entorno de la informática. Primero fue EE.UU. y Norte de Europa, hoy Sur de Europa. El CDi se ha introducido a nivel mundial de forma escalonada".

HC.: ¿En un principio Philips no parecía muy interesada en los juegos. Orientando más CDi hacia el multimedia, ¿va a cambiar ahora esa política?

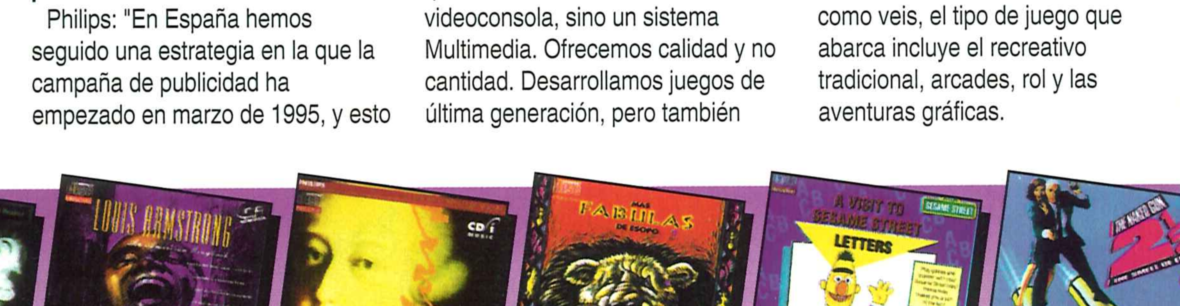
Philips: "Hasta cierto punto el CDi no estaba orientado hacia los juegos, ya que pocas empresas desarrolladoras se embarcan de inicio en juegos para nuevas plataformas. Y Philips no va a cambiar su política. Tenemos claro que no estamos ofreciendo una videoconsola, sino un sistema Multimedia. Ofrecemos calidad y no cantidad. Desarrollamos juegos de última generación, pero también invertimos en enciclopedias. Empresas como Virgin, Gremlin Interactive, Time Warner Interactive, Infogrames, Trip Multimedia, Psygnosis, Hanna-Barbera, ABC Sports, Nintendo y otras, han apostado por el CDi".

HC.: ¿Vais a presentar a los usuarios más y mejores juegos?

Philips: "En el apartado de videojuegos, éstos son algunos avances que os podemos comentar: «Chaos Control», «Flashback», «Burn: Cycle», «Rise of the Robots», «Creature Shock» o «Mad Dog McCree».

HC.: ¿Frente a qué tipo de juegos se siente CDi más "cómodo"?.

Philips: El CDi, con la ampliación para el Video Digital, no debe sentirse incómodo ante ningún tipo de videojuego. Técnicamente, CDi supera a nuevas máquinas como Playstation, Saturn, Jaguar... Y como veis, el tipo de juego que abarca incluye el recreativo tradicional, arcades, rol y las aventuras gráficas.



Un catálogo completo y muy variado

Como repiten con insistencia nuestros amigos Sofía y Diego, CDi es un soporte multimedia en el sentido más amplio que queráis darle. El soporte de Philips ha sido diseñado para poder acoplarle diferentes sistemas periféricos o integrados, como el Adaptador de Video Digital (tarjeta MPEG), no incluidos en el CDi y que permiten ofrecer desde películas digitalizadas hasta programas educativos para aprender idiomas.

EL JUEGO DE EA SPORTS™ MÁS VENDIDO EN 16 BITS AHORA PARA TU CONSOLA GAMEBOY™





FIFA

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

La versión más realista y completa del deporte más popular del mundo está ahora a tu disposición para tu consola Game Boy.

- Alineaciones de equipo y características de cada jugador perfectamente simuladas para 48 equipos internacionales.
- Altera las condiciones del campo e influye en el movimiento del balón con la opción meteorológica
- Textos de pantalla en castellano
- Perspectiva única del campo idéntica a la de la versión en 16 bits
- Contraseña al final de cada partido para retomar el juego donde lo dejaste, y cuando quieras
- Diversas modalidades de juego, tales como: Liga, torneo amistoso, competición eliminatoria, y la opción del Mundial.
- **Cartucho de 4 Megas, compatible con Super Game Boy.**

Un juego divertido, lleno de diversión asegurada, donde tú controlas toda la acción, dentro y fuera del campo.

Distribuido por: ArcadiA software, s.a.

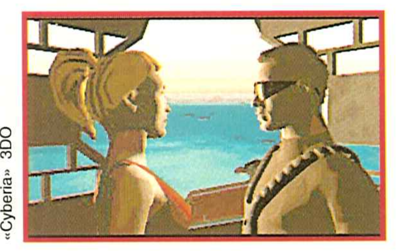




«Alone in tha Dark II» 32X


«Blackhawk» 32X


«Boogerman» SN


«Cyberia» 3DO

INTERPLAY LANZA UNA NUEVA Y VARIADA OFERTA DE JUEGOS

Tras su triunfal paso por Mega Drive y Super Nintendo, la lombriz consolera más intrépida de todos los tiempos, **«Earthworm Jim»,** va a hacer su aparición estelar **en Mega CD.** Y no creáis que va a ser una simple copia de la versión de cartucho, sino que nuestro desgarbado gusano se ha vestido de gala para la ocasión: un nuevo mundo llamado Big Bruty, nuevas melodías y efectos de sonido a cargo de **Tommy Tallrico Studios,** nuevos finales y niveles, una nueva "intro", animaciones inéditas y un arma añadida, el lanzamisiles. Y todo ello, **con el inconfundible toque maestro de David Perry.**

Siguiendo con los 16 bits, debemos felicitarnos por la próxima llegada de **«Boogerman» a Super Nintendo,** con su impresionante arsenal de ventosidades, gargajos y lanzamientos de mucosidades. Eso sin olvidarnos, naturalmente, de su soberbia jugabilidad, de su simpatía y de sus gráficos de lujo.

En cuanto a **Mega 32X,** brillan con luz propia dos títulos: **«Blackhawk» y «Alone in the Dark II».** El primero presenta la clásica lucha entre el bien, personificado en **Kyle Blackhawk,** y el mal, representado por **Sarlac y sus secuaces.** El despliegue técnico de este juego no tiene desperdicio. Por su parte, «Alone in the Dark II» es la continuación de **una de las aventuras terroríficas más aclamadas en formato PC.**

Por último, el formato **3DO** verá dos juegos que demostrarán las excelencias de la máquina de Panasonic: **«Cyberia»,** todo un alarde de efectos cinematográficos, y **«Kingdom: The Far Reaches»,** una aventura de gran calidad gráfica.



"Fittipaldis" de las cavernas «BC RACERS»





Pues sí, no nos hemos equivocado, amigos, no estamos volviendo a hablar por enésima vez de la versión para Mega CD del programa de carreras prehistóricas **protagonizado por el legendario Chuck Rock.** En esta ocasión nos referimos a la **versión para Mega 32X** del mismo "simulador de troncomóviles", en la que se ha añadido una **opción de dos jugadores simultáneos a pantalla partida.** Y, por supuesto, no para ahí la cosa: los gráficos han sido sustancialmente mejorados aprovechando las posibilidades del nuevo formato de Sega, y todo el juego presenta un **enorme parecido con el mítico «Super Mario Kart»** de Super Nintendo. Aunque claro está, las comparaciones, y más en este caso, siempre son odiosas.

Kirby también juega al golf «Kirby Dream Course» y dale al putt

Se trata de un nuevo cartucho **para Super Nintendo** que cuenta con el incombustible **Kirby como estrella absoluta.** Pero aunque en él os encontraréis con ingredientes ya clásicos de los juegos que protagoniza nuestro comilón personaje, como **los enemigos o el diseño de escenarios,** el cartucho esconderá varias sorpresas. La principal resulta evidente a primera vista, ya que **es un juego de golf.** Así, Kirby tendrá que entrar en el hoyo para superar los niveles. Y podrán **competir dos jugadores.**




«Mr. Nutz 2» MD



«Mr. Tuff» SN


«Pocky & Rocky 2» SN

OCEAN DESATA SU TEMPESTAD

La firma de Manchester va a lanzar **un auténtico aluvión de novedades para todos los gustos en los 16 bits de Sega y Nintendo.** Para que la tormenta no os pille desprevenidos, he aquí las principales características de estos atractivos cartuchos.

Para empezar, debemos congratularnos del regreso de uno de los héroes plataformeros más carismáticos de los últimos tiempos **a Mega Drive.** Se trata de **la ardilla Mr. Nutz,** que en la segunda parte de su odisea forestal tendrá en sus manos el destino del planeta Peanut, asolado por la invasión de unos pollos vandálicos.

En el explosivo cóctel de Ocean tampoco van a faltar **las licencias de cómic, como «Green Lantern»**, más conocido en nuestro país bajo el título de **la Linterna Verde.** Esta obra de DC Comics se trasladará **a las pantallas de Super Nintendo** con todas sus credenciales, incluido el anillo mágico que otorga a Kyle unos atributos especiales. Y es que toda ayuda será poca para impedir que la Reina de la Colmena de Xaos y sus secuaces se apoderen de las esmeraldas del Universo.

«Mr. Nutz», «Green Lantern», «Mr. Tuff», Pocky & Rocky 2» y « Putty Squad», éstos son los próximos bombazos de Ocean para los formatos de 16 bits.

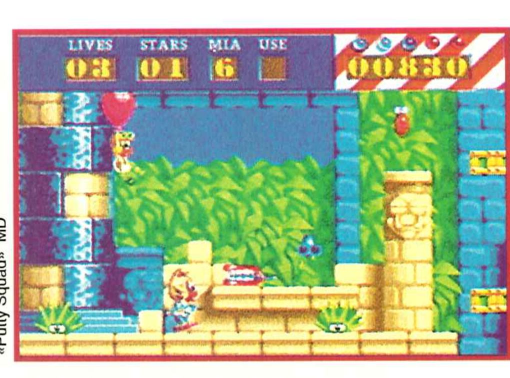
Otro héroe al que ya teníamos casi olvidado **es Mr. Tuff,** un androide demoledor que tendrá que emplear toda su fuerza destructiva para liberar el planeta de las garras de unos robots asesinos con intenciones bastante dudosas... Los más de 40 niveles del juego os permitirán demostrar vuestra fuerza bruta y vuestra habilidad **en la conducción de vehículos especiales.**

Y ahora, una mala noticia para los usuarios de Super Nintendo. Fuentes dignas de crédito nos han asegurado que **«Theme Park»,** un cartucho que pronto va a circular por las tiendas británicas, **no va a llegar de momento a España.** Una lástima, porque a todos nos gustaría poder construir nuestro imperio recreativo con los medios que pone a nuestra disposición el adictivo programa de **Bullfrog.**

Cambiando de tercio, **«Pocky & Rocky 2» os trasladará en Super Nintendo** a los escenarios más "chinakas" del momento, en una absorbente misión de rescate de la Princesa Luna. Basado en un cuento popular japonés, este cartucho **contiene un modo de entrenamiento** para poder ejercitarse en el uso de las armas y hechizos mágicos de que dispondréis

Por último, **«Putty Squad» reproducirá en Mega Drive** todo el encanto de ese maleable y genial héroe que respondía al nombre de **Jelly Boy.** Su discípulo Putty os hará pasar ratos muy divertidos con su inacabable repertorio de transformaciones y su fascinante recorrido por los **54 niveles del juego.**

Uno de los grandes invitados de Ocean va a ser el ya casi olvidado «Mr. Tuff», que va a regresar con una aventura espacial que contiene nada menos que 40 niveles de juego.



«Putty Squad» MD



«Green Lantern» SN



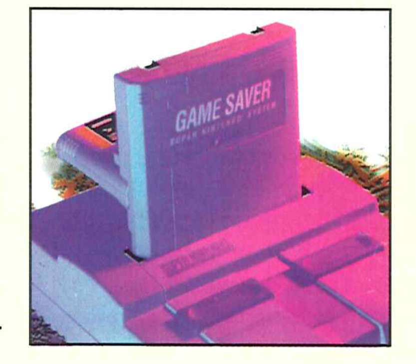
«Putty Squad» MD

La curiosidad del mes

"Game Saver", tus partidas en SNES estarán a salvo

¿Alguna vez habéis tenido que desconectar la consola y perder todo lo que habíais avanzado en algún juego? Pues bien, la compañía **Nakitek** ha encontrado la solución que todos los jugadores ansiábamos para este grave problema -por lo menos **en lo que respecta a Super Nintendo-,** con el «Game Saver». Se trata de un periférico que se inserta en la consola a modo de cartucho, y en el que a su vez se inserta el juego en cuestión, **permitiéndonos salvar la partida en cualquier momento.**

Arcadia se ha encargado de traerlo a nuestro país, y **ya podéis encontrarlo en la calle.** Para que no os quejéis, este mes os ofrecemos una curiosidad que está a vuestro alcance.



Más novedades para Mega CD

«Fahrenheit« y «Midnight Raiders», llamas y helicópteros

Sega va a lanzar en breve dos nuevos títulos para el formato **Mega CD**. Se trata de dos aventuras que os ofrecen la oportunidad de **convertiros en audaces bomberos,** (sí, así como suena) y de **pilotar un helicóptero** haciendo frente a arriesgadas misiones.

Sus nombres son, respectivamente, **«Fahrenheit» y «Midnight Raiders»,** dos vídeos interactivos en los que tendréis que tomar las decisiones correctas en el momento adecuado. Eso sí, para facilitaros las cosas, **los dos compactos han sido traducidos al castellano.**



«Fahrenheit» Mega CD



«Midnight Raiders» Mega CD

Bit managers
cómo ser programador y no morir en el intento

Estos "nois" de Santa Coloma llevan ya muchos años en este asunto de la programación de videojuegos. Sus primeros pasos "serios" los dieron en unas máquinas míticas que se hacían llamar Spectrum, Amstrad y MSX, con títulos como «Timeout», «Magic Johnson», «Norte y Sur», «Light Corridor» o «Mystical» Posteriormente comenzaron a colaborar con Infogrames en la realización de juegos para consolas de 8 bits, fruto de cuya colaboración han salido títulos tan conocidos como «Asterix» y «Los Pitufos»



Precisamente este último juego acaba de salir al mercado para los soportes ocho bits de Sega. De esta conversión quisimos preguntarles ciertos detalles técnicos para entrar en contacto.

HOBBY CONSOLAS: ¿Cuánto tiempo habéis dedicado a la programación de las dos versiones?

B. MANAGERS: "Unos cuatro meses. Las versiones de Master y Game Gear son conversiones de la de Game Boy. Hemos aprovechado las características superiores de estas consolas respecto a GB, mejorando gráficos y música, añadiendo algunos enemigos, etc. Más que una conversión es una nueva versión".

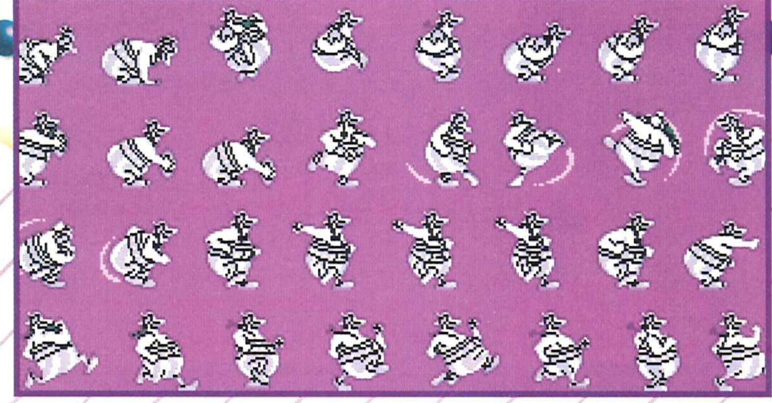
Actualmente, Bit Managers realiza trabajos de programación para la compañía francesa Infogrames. Una fructífera relación que ya ha dado sus primeros frutos con «Los Pitufos» y que volverá a concretarse en juegos como «Obelix» para GB y SN, o «Spirou» para todas las consolas 8 bits.

HC.: ¿Cuál es vuestra experiencia en un país que aún no tiene peso específico en el campo del software?

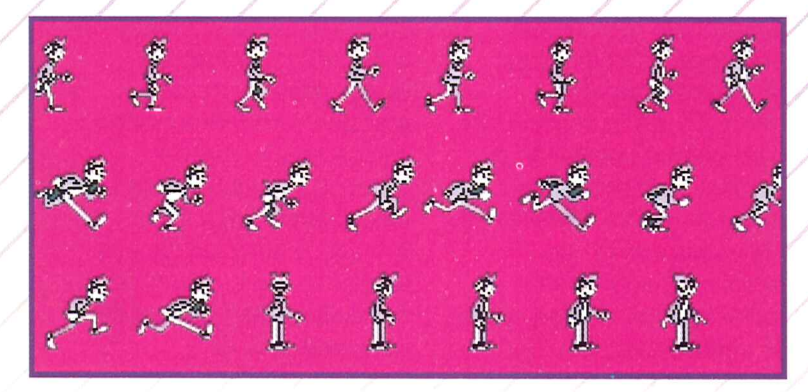
BM.:"Nuestra experiencia es comparable con la de otros grupos de programación ingleses o japoneses. El problema en nuestro país es que hay buenos grupos de programación, pero ninguna productora de juegos para consola como pueden ser Infogrames, Ocean, etc".

HC.: ¿Cómo es el trabajo en una compañía de programación española?

BM.: "La parte más importante para asegurar el éxito en el trabajo es disponer de una máquina de café en condiciones, una buena



Aquí tenéis las pruebas del nuevo trabajo que están desarrollando Bit Managers: las animaciones de sus dos nuevos personajes: Obelix y Spirou.



Los autores de «Los Pitufos» y «Asterix» continuarán su colaboración con Infogrames através de dos nuevos títulos basados en personajes de dibujos «Obelix» y «Spirou»

pastelería cerca de la oficina y un bar enfrente con un adecuado surtido de tapas. Hablando más en serio, nuestro trabajo es bastante agradecido. Hacemos algo que nos gusta y, además, nos ganamos la vida con ello. Es muy gratificante ver el resultado de tu creatividad en el monitor, y aún más ver los comentarios que recibe nuestro trabajo en la prensa especializada".

"El proceso normal en el desarrollo de un juego comienza con el "design" del mismo (un esquema sobre papel de todos los niveles, enemigos, etc.). Después se realizan los gráficos de las fases y sprites que intervendrán en la acción, mientras se van haciendo las primeras rutinas. Con los gráficos ya hechos, es el turno del programador, que da vida a nuestro héroe y a todos sus enemigos. El trabajo sonoro se hace independientemente, y no se incluye en el juego hasta que éste está casi acabado. Después viene la parte de "tunning", que consiste en jugar y jugar hasta encontrar el equilibrio entre dificultad, número de enemigos, velocidad del personaje, etc".

HC.: ¿Os encontráis muchos problemas a la hora de desarrollar vuestro trabajo?

BM.: "El mayor problema suele venir cuando se acaban nuestras reservas de café o en el bar no quedan patatas bravas. Aparte de esto, siempre nos complican la vida los problemas de memoria. Hay que apurar hasta el último byte de un cartucho, y muchas veces no podemos incluir en un juego todo lo que nos habría gustado".

HC.: Hay muchos chavales que nos preguntan cómo empezar en este campo. ¿Qué consejos les daríais?

BM.: "¡No!, ¡por favor!, ¡no lo hagáis!, la vida es bella y no hay que echarla a perder de esta manera. Si alguien os lo ofrece, simplemente decid: ¡NO! Pero si aún así estáis dispuestos a semejante locura, aquí tenéis algunos consejos (esto sí va en serio). Es importante haber jugado mucho para conocer las técnicas utilizadas normalmente en los videojuegos. Es mejor aprender por vosotros mismos antes que ir a una academia. A los programadores, les recomendamos sobre todo que programen en ensamblador. Que intenten hacer un juego no muy complicado, pero que tenga todo lo que hay en los juegos: enemigos, scroll de pantalla, puntuaciones, menú... Con esto pueden presentarse en una compañía, que les enseñen nuevas técnicas y les encarguen algo más complicado (por lo menos nosotros sí lo haremos). A los grafistas les recomendamos que empiecen haciendo gráficos a 16 colores y que practiquen con fondos y animaciones. Para los músicos es imprescindible aprender ensamblador, porque así pueden programar sus propias rutinas de música y hacer que ésta suene exactamente como ellos deseen".

HC.: El panorama de las consolas de videojuegos está en plena ebullición, ¿cuál es vuestra opinión de los cambios que se están produciendo?

BM.: "Las portátiles siempre tendrán éxito. En cuanto a consolas "de mesa", MD y SN siguen ofreciendo una gran calidad a un precio muy asequible. Estas consolas han resistido a otras teóricamente superiores como Neo-Geo, 3DO, CDi, Turbo Grafx, etc., y pensamos que todavía les queda mucho que decir y muy buenos juegos que ofrecernos".

HC.: La última pregunta a una de las compañías de programación más jóvenes no podía ser otra, ¿es posible crear en España una industria con buenas perspectivas de futuro?

BM.: "Creemos que sí. Si en otros países ha funcionado, ¿porqué no va a funcionar aquí? En España no tenemos que dormirnos en los laureles o recordar anteriores épocas doradas, y todos deberíamos arriesgarnos un poco y ponernos a trabajar para crear una industria del videojuego a nivel europeo".

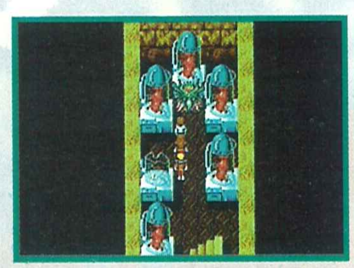




Phantasy Star IV. The End of the Millenium

La estrella de los juegos de rol







Los aficionados a los juegos de rol estaban inquietos ante los crecientes rumores. Las preguntas resonaban en la redacción con insistencia de mosquito trompetero: **¿es cierto que ya han programado «Phantasy Star IV»?**, ¿cuándo va a salir en España?, ¿tendrá los textos en español?, ¿y en gallego? Pero una vez más tan ardua espera va a ser recompensada. La cuarta y, según el subtítulo, definitiva entrega de la saga «Phantasy Star» **ya se encuentra en las tiendas especializadas de Japón y Estados Unidos.**

La mecánica de juego sigue manteniéndose fiel a la que hace unos cuantos años mostró las líneas maestras que seguirían después



muchos otros títulos. Los enfrentamientos con los **tres mil enemigos diferentes** (sí, habéis leído bien; según fuentes oficiales de Sega, serán unos tres mil los enemigos que aparecerán en el programa) mantienen sus turnos, y los personajes protagonistas irán uniéndose a la pareja con la que empieza el juego, hasta conformar **ese nutrido grupo de aventureros tan característicos** de los «Phantasy Star».

Gracias a los **veinticuatro megas** de que hace gala este cartucho, el episodio final de esta legendaria saga promete ser **el JDR para Mega Drive**



más largo de la historia. Una extensión más que justificada si tenemos en cuenta el elevado número de enemigos o los **más de doscientos hechizos, ataques y combinaciones** que se podrán realizar.

Pero la extensión no es el único aspecto que nos ha llamado la atención, ya que se ha incluido la posibilidad de **realizar ataques desde las naves** que os desplazarán de un lugar a otro del mapa general. Es decir, que dentro de un juego de rol puro podréis descansar vuestras mentes aniquilando monstruos, **como si de un matamarcianos se tratara.**

Consola: Mega Drive

Compañía: Sega

Megas: 24

Antecedentes: Desde el primer «Phantasy Star» aparecido para Master System en el año 1988, hasta la tercera parte de la saga ya en formato 16 bits, de Sega, naturalmente.

LLEGA LA FIEBRE AMARILLA



Street hockey '95

La ley del más bruto Después de tanto cartucho de baloncesto callejero y demás odas a la "no violencia", va la compañía **GTE** y nos sirve una **nueva modalidad de hockey sobre hielo presidida por el "todo vale",** que se practica en los bajos fondos.

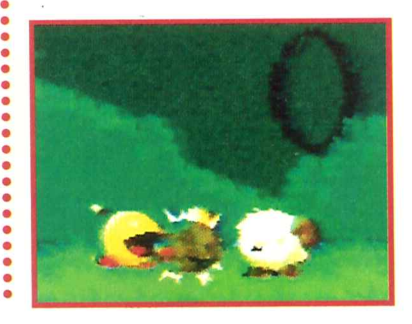
En este juego de **Super Nintendo** os veréis los "sticks" con los tipejos más infames de la jungla callejera, en una batalla campal por meter el disco en la portería contraria. Y para ambientar perfectamente la acción, disfrutaréis de **una estruendosa banda sonora y de personajes tomados de la realidad,** mientras esquiváis los estacazos del equipo rival y demás obstáculos colocados sobre la pista.

Pac in time

Tengo una bolita que me sube y me baja..

.Y, además, salta, nada y hace todo lo queráis para poder superar los 50 niveles de plataformas y acción incesante de este cartucho **de Mega Drive.** Uno de sus elementos más sobresalientes es la **cantidad de niveles y objetos ocultos** que contiene, **aparte de enemigos insólitos**, como perros pastores y fantasmas varios.

Y si queréis daros un chapuzón, ahí tenéis a este veterano del videojuego dispuesto a refrescaros la partida y la memoria de esas **inolvidables máquinas del comecocos.**



The crow

Un cuervo con mucha envergadura ¿Os acordáis de esa impresionante película titulada **"El Cuervo"**? Pues la incansable **Philips** va a lanzar una versión jugable del film **para su CD-i,** en la que podréis revivir los efectos especiales que ya os sorprendieron en el cine. De esta forma se combinarán las secuencias de vídeo con nuevos escenarios, en los que jugaréis el papel de **espíritus regresados del mundo de los muertos** para arreglar entuertos.

La ambientación del juego crea una **atmósfera de terror gótico**, en la que todo está impregnado de magia, misterio e instinto criminal. A ello contribuyen no sólo los excelentes gráficos del juego, sino también **una banda sonora** más propia de un tugurio de los bajos fondos que de un elegante auditorio.

Penn & teller: smoke and mirrors



Un divertido par de "Tamarices". Penn & Teller son dos de los personajes más desternillantes de la televisión USA, con todo un repertorio de trucos y gamberradas a su disposición. Para su estreno consolero han elegido **el Mega CD** y su gran capacidad de sonido y reproducción de imágenes de vídeo. Desde luego originalidad no le va a faltar a este juego, porque **junto a las plataformas** de rigor, habrá secciones tan curiosas como la del **gorila que adivina una carta**, o la de la travesía del desierto en la que se debe **conducir un autobús durante 8 horas de tiempo real.**



Wildspace

El rol se pasa a la televisión Todos hemos oído hablar de esos maravillosos **juegos de tablero de la serie "Dragones y Mazmorras".** La empresa que estaba detrás de ellos se llama **TSR,** y ahora ha decidido trasladar, con la colaboración de los **estudios Universal**, las emociones de estas aventuras a la pequeña pantalla.

"Wildspace" es el título de la serie, y posee un argumento interestelar que combina las animaciones generadas por ordenador con un buen elenco de actores profesionales. La serie saldrá en las antenas yanquis el año que viene, y es la primera producción de TSR que saldrá en televisión. Y pronto atacarán con **otra serie ambientada en un parque de atracciones.**



super promoción de cartuchos



~~10.490~~ 3.999*



~~7.490~~ 3.999*



3.999* ~~9.490~~



3.999* ~~9.990~~



~~7.490~~ 3.999*



3.999* ~~7.490~~



3.999* ~~7.490~~



~~9.990~~ 3.999*





3.999* ~~7.490~~



~~8.990~~ 3.999*



~~7.490~~ 3.999*



3.999* ~~10.490~~



3.999* ~~9.990~~



~~7.490~~ 3.999*

*P.V.P. RECOMENDADO - I.V.A. INCLUIDO

Club Nintendo

¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información sobre dónde conseguir estos títulos llama al Club Nintendo (91) 319 22 44

Nintendo

Nintendo España, S.A.

Fin Promoción: Julio 1995

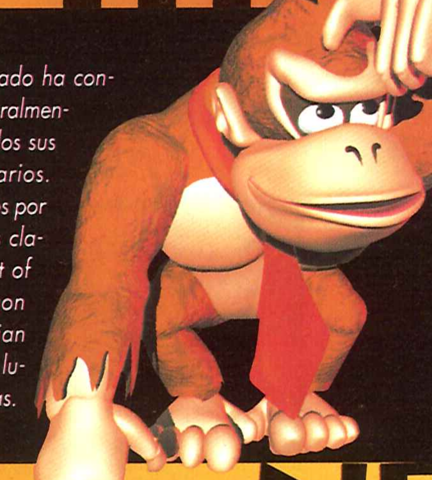
LOS MEJORES DEL 94

Vosotros los habéis elegido.
No nosotros.
En vuestras cartas -que se cuentan por miles- habéis mostrado vuestras preferencias de una forma completamente espontánea y objetiva.
Los resultados... aquí los tenéis.

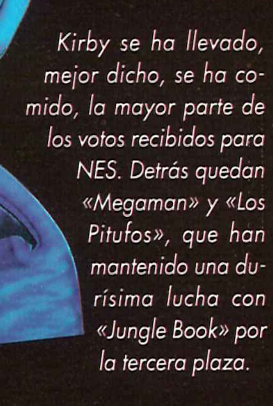
SUPER NINTENDO

1 DONKEY KONG COUNTRY 62%
2 SECRET OF MANA 7%
3 DRAGON BALL Z II 5%

El mono renderizado ha conseguido barrer literalmente del mapa a todos sus posibles adversarios. Los votos obtenidos por los dos siguientes clasificados, «Secret of Mana» y «Dragon Ball Z 2», no dejan ni el más mínimo lugar para las dudas.



NES



Kirby se ha llevado, mejor dicho, se ha comido, la mayor parte de los votos recibidos para NES. Detrás quedan «Megaman» y «Los Pitufos», que han mantenido una durísima lucha con «Jungle Book» por la tercera plaza.

1 KIRBY'S ADVENTURES 53%
2 MEGAMAN IV 19%
3 LOS PITUFOS 11%

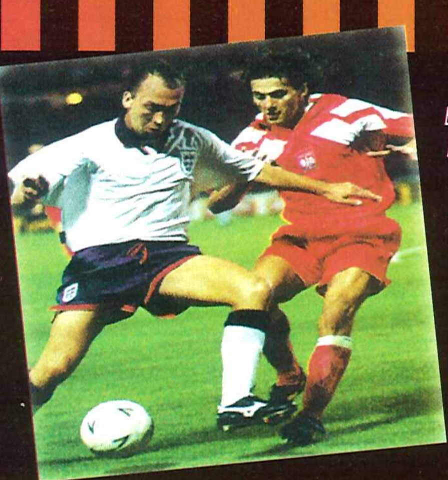
GAMEBOY

1 WARIO LAND 40%
2 MORTAL KOMBAT II 16%
3 METROID II 12%

Muy expresivo el dibujo. Wario ha dado el bombazo en Game Boy, al recibir un gran apoyo traducido en la mayor parte de los votos. «Mortal Kombat II», «Metroid II» y «Donkey Kong» se han quedado muy atrás.



MEGA DRIVE



En Mega Drive las cosas han estado bastante reñidas. Pero al final, «FIFA Soccer» ha logrado llevarse los laureles ante la mirada atenta de «Mortal Kombat II» y «The Lion King». Mención especial para «Virtua Racing», situado en cuarto puesto.

1 FIFA SOCCER 95 **19**%

2 MORTAL KOMBAT II **12**%

3 THE LION KING **10**%

GAME GEAR

1 MORTAL KOMBAT II **32**%

2 THE LION KING **26**%

3 DYNAMITE HEADDY **14**%

«Mortal Kombat II» sigue sin tener piedad de nadie. Bueno, le perdona algunas cosas al pequeño Simba... Y es que entre los dos se han llevado la mayor parte de los votos contabilizados para Game Gear.



MASTER SYSTEM

A Sonic no le ha quedado más remedio que ceder el liderazgo a todo un rey: el León de la Master. «Sonic Chaos» le siguió de cerca, pero hay que bajar mucho para encontrar a «Asterix» y a «Jungle Book», que quedó en cuarta posición.



1 THE LION KING **46**%

2 SONIC CHAOS **26**%

3 ASTERIX AND THE ... **12**%

MEGA CD

1 REBEL ASSAULT **27**%

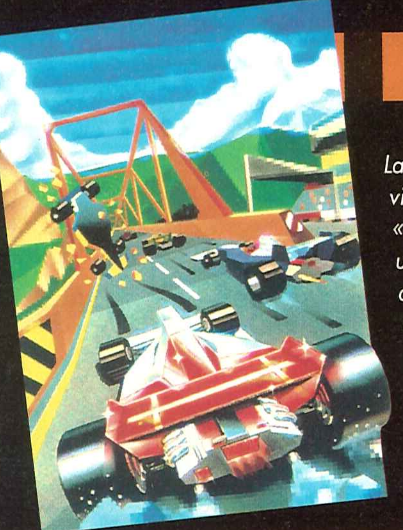
2 JURASSIC PARK CD **22**%

3 MICKEY MANIA **16**%

Nada como pilotar un X-Wing, o al menos eso opinan los usuarios de Mega CD que han otorgado a «Rebel Assault» el galardón de mejor juego para su consola. Le sigue «Jurassic Park» y, un poco más lejos, «Mickey Mania».



MEGA DRIVE 32X



La lucha más encarnizada se ha vivido en MD 32X. «Doom» y «Virtua Racing» han mantenido un codo a codo que se ha saldado a favor de este último por tan solo cuatro votos de diferencia. La verdad es que cualquiera podía haber sido campeón, pero solamente podía quedar uno. Y éste ha sido «Virtua Racing».

1 VIRTUA RACING DE LUXE 41%

2 DOOM 40%

3 STAR WARS ARCADE 17%

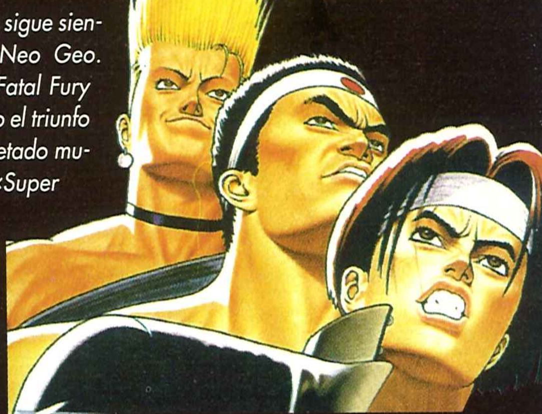
NEO GEO

1 KING OF FIGHTER 94 49%

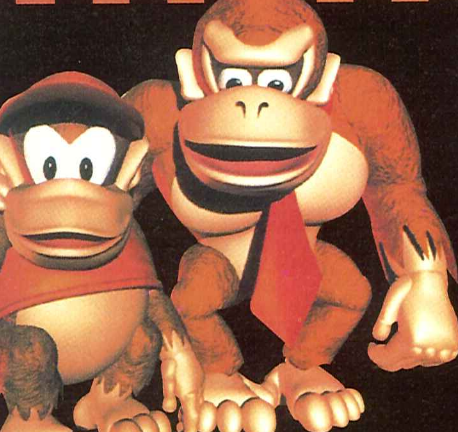
2 FATAL FURY SPECIAL 19%

3 SUPER SIDE KICKS 2 12%

Está claro que la lucha sigue siendo "el género" en Neo Geo. «King of Fighter» y «Fatal Fury Special» se han llevado el triunfo sin que les haya inquietado mucho la oposición de «Super Side Kicks 2». Como anécdota, decir que en esta categoría se han recibido bastantes más votos de lo esperado.



MEJOR JUEGO DEL AÑO



Decir que ha arrasado es decir poco. «Donkey Kong Country» ha sido el triunfador absoluto del 94. Un título de Neo Geo ha alcanzado sorprendentemente la segunda posición, «King of Fighters», seguido de «FIFA Soccer 95», «Mortal Kombat II» y «Doom». Sobran más comentarios.

1 DONKEY KONG COUNTRY 48%

2 KING OF FIGHTER 7%

3 FIFA SOCCER 95 5%

MEJOR CONSOLA

1 SUPER NINTENDO 37%

2 MEGA DRIVE 15%

3 ULTRA 64 14%

La pregunta que dejamos abierta -¿cuál es la mejor consola?- ha obtenido una respuesta clara. Super Nintendo ha conseguido más del doble de votos que sus más inmediatos seguidores, Mega Drive y Ultra 64. En cuarto lugar quedó MD 32X con un 10%.





Schwarzenegger
True Lies™
Una película de James Cameron
AHORA GRAN ÉXITO TAMBIÉN EN VIDEO JUEGO
360° DE POTENCIA DE FUEGO
ACCIÓN DESDE CUALQUIER ÁNGULO
LO SIENTO MUCHO...
¡ACCIÓN EXPLOSIVA DESDE UN HARRIER!
¿VAMOS A TENER HIELO PICADO?
NECESITARÁS LA AYUDA DE GIB PARA DETENER A LA JIHAD CARMESÍ
"No es que esté salvando el mundo o algo parecido." Oh, ¡sí que lo es! Como el agente especial Harry Tasker, está en tus manos impedir un holocausto nuclear y ¡detaner a la Jihad Carmesí! Experimenta toda la explosiva intensidad de TRUE LIES™, incluidas las misiones secretas nunca vistas. ¡Toda la acción del gran éxito del cine y nada de romance!
Distribuido por: ArcadiA software, s.a.
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
MEGA DRIVE
GAMEBOY
SEGA GAME GEAR
Acclaim entertainment, inc.
TRUE LIES™ & © 1994 Lightstorm Entertainment, Inc. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Game Boy y los sellos oficiales son marcas registradas de Nintendo of America Inc. © 1991 Nintendo of America Inc. Sega, MegaDrive y Game Gear son marcas registradas de Sega Enterprises, Ltd. Acclaim es una marca registrada de Acclaim Entertainment, Inc. © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. Las pantallas han sido tomadas de la versión Super Nintendo del juego.

Uno más que se suma a la fiesta. La todopoderosa y hermética Apple, una de las compañías líderes del sector informático, ha decidido abrir sus puertas al entretenimiento con la realización de un soporte que fundamentalmente servirá para jugar. Todo el mundo se encuentra a la expectativa por comprobar lo que puede dar de sí una multinacional que ha sido capaz de crear un ordenador tan poderoso como el Macintosh.



El hijo de Macintosh

La verdad es que toda esta historia sigue siendo realmente sorprendente. En primer lugar, porque tras 20 años **Apple ha decidido unirse al carro del entretenimiento** y competir con Sega, Nintendo, Sony o Panasonic. Y en segundo término, porque, también por primera vez, va a **conceder la licencia de la tecnología Macintosh a otras compañías del sector.**

Sí, porque la estrategia de Apple consiste en realizar una placa de hardware -lo que se ha denominado **Proyecto Pippin**- con su propia tecnología, para posteriormente conceder la licencia a determinadas compañías para que se encarguen de manufacturar y vender el producto. De este modo la primera en beneficiarse de esta estrategia será **Bandai,** quien ya dispone incluso de un prototipo de lo que será el nuevo soporte.

Ya se han levantado voces **sobre la equivocada elección de Apple con respecto a Bandai** -recientemente Peter Villota, Director de Europa de Interplay, nos revelaba en declaraciones a Hobby Consolas que Apple había metido la pata en este aspecto, eligiendo a Bandai como primera licenciataria-, pero la verdad es que Bandai tiene una dilatada experiencia en el campo del entretenimiento, e incluso hace pocos meses ha lanzado en Japón **una consola de 8 bit de cosecha propia llamada BA-X.** Por esta razón y alguna

Éste es el aspecto provisional de Power Player, una máquina creada por Apple y manufacturada por Bandai. De momento se trata sólo de un prototipo, pero ya podéis ir haciéndoos una idea de lo que van a ofreceros ambas compañías. Está previsto que las primeras unidades se pongan a la venta a finales de este mismo año. Veremos si es cierto.

otra, al menos habrá que concederle el beneficio de la duda.

El aparato que comercializará Bandai **a finales del 95** -ésa es la fecha provisional- bajo el nombre de **Power Player** es, como lo han definido sus propios creadores, **una plataforma CD-ROM multimedia** cuya tecnología está basada en el **MacOS, el operador de sistema de los ordenadores Macintosh.** También está confirmado que este sistema contendrá en sus circuitos el famoso **procesador PowerPC 603 RISC** manufacturado por **Motorola,** que tan buenos resultados está dando a la última generación de ordenadores Macintosh.

Pero las demostraciones técnicas no acaban aquí, pues el Power Player **llevará un CD-ROM de cuádruple velocidad** (el de Saturn y PlayStation es de doble velocidad), **cartucho MPEG incorporado y será totalmente compatible con los Mac.**

A pesar de todas las posibilidades que puede ofrecer este aparato, desde Apple y Bandai se han apresurado a confirmar que la función principal de la máquina será **poner a disposición del usuario la posibilidad de disfrutar de los mejores videojuegos,** en otras palabras, será una máquina para jugar. Eso sí, una máquina un tanto cara, pues de momento **se habla de la cifra de 500$ (unas 70.000 pts)** para el mercado americano, aunque viendo los precios de sus competidores, la verdad, tampoco es para asustarse. Hay que recordar que cuando 3DO salió al mercado lo hizo con un precio parecido, y no es descabellado mantener esperanzas de que cuando finalmente Power Player se ponga a la venta, lo haga con un precio más ajustado.





En la imagen de arriba, el procesador PowerPC 603 de Motorola, el auténtico corazón de esta nueva consola. Bajo esta líneas, BA-X, la consola de 8 bit de Bandai, que fue lanzada hace unos pocos meses en Japón.

En todo caso, lo más importante es que el día en que todas estas máquinas lleguen a España tendremos una nueva opción, con lo que **el repertorio se ampliará en beneficio del comprador** (posible abaratamiento de costes, mayor competitividad, etc). Y si los nuevos sistemas proceden de una compañía tan prestigiosa como Apple, bienvenidos sean. Ahora habrá que esperar pacientemente a ver cuál es la segunda compañía elegida por Apple.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL POWER PLAYER

(PROYECTO PIPPIN)

- Microprocesador de sistema RISC Power PC 603 de 66 MHz.
- Superescalar con procesamiento de tres órdenes cada ciclo de reloj.
- Arquitectura de 64 bit.
- Caché de datos de 8KB y caché de instrucciones de 8KB integrado.
- Procesador con decimal flotante integrado de precisión simple y precisión doble según normas IEEE.
- Memoria de sistema/vídeo de 6MB de nuevo diseño.
- Unidad de CD-ROM de cuádruple velocidad.
- Fácil ampliación de memoria con tarjetas. 1, 2, 3 y 4 MB.
- ROM de 4MB.
- Posible respaldo mediante almacenamiento y lectura sobre RAM estático.
- Función de vídeo.
- Apoyo de vídeo de 8 bit y 16 bit.
- Memoria intermedia dual que permite la fácil reproducción de imágenes.
- Monitor compatible para vídeo-S del sistema NTSC y PAL, imágenes compuestas y VGA (640 x 480 de resolución).
- 16, 7 millones de colores -
- Función de audio
- Reproducción de sonido estereofónico de 16 bit con calidad digital.
- Capacidad de grabación digital.
- Función de comunicaciones *Apoyo para GeoPort.
- Controlador *Es posible hasta un máximo de 4 jugadores simultáneos con las normas ADB (Apple Desktop Bus).
- Está prevista la compatibilidad con teclado y ratón.
- E/S datos.
- Dos accesos en serie.
- Posibilidad de expansión.
- Ranura para conexión de equipos periféricos, como unidad de diskette, unidad de disco rígido, tarjeta de acelerador gráfico, tarjeta de compresión, decompresión, etc.

FZ-10 3DO ya ha evolucionado

Trip Hawkins está demostrando que no habla por hablar. Cuando hace pocos meses reveló que 3DO sería un aparato que evolucionaría con los años, no estaba mintiendo. Y ya tenemos la primera prueba de ello. **Acaba de lanzarse al mercado un nuevo modelo de Panasonic, y ya está disponible para cualquier usuario** -en España, por supuesto, de importación-. Pero no os confundáis, no se trata del famoso M2 con un procesador de 64 bit, 66 MHz etc, etc. Para éste todavía faltan unos cuantos meses (como mínimo en las Navidades del 95). **Este FZ-10 es una nueva versión del original FZ-1 de Panasonic,** con algunas leves diferencias en las características técnicas y, como veis, un nuevo diseño.

En cuanto a las diferencias técnicas, el nuevo producto de Panasonic **es algo más rápido que su predecesor** (aproximadamente un 30%). También se ha conseguido que ahora **pueda ofrecer Full Motion Video a toda pantalla** (en FZ-1 podíamos ver buenas imágenes en vídeo, pero nunca a toda pantalla). Por último, **se ha aumentado la memoria ROM con la finalidad de proporcionar más opciones al sistema operativo** (ha pasado de 1 a 2 MB).

En cuanto al nuevo diseño, vuelve a repetirse la historia que ya vimos con el Mega CD, CD-I y recientemente con Neo Geo CD. Como podéis ver en esta imagen, **el FZ-10 posee un diseño con menor volumen, más ligero, más sobrio y, sobre todo, se ha sustituido la carga frontal automática por una carga manual superior.**

¿Y cuál es el motivo de todos estos cambios? Muy sencillo: **abaratar costes,** como ya sucedió con los sistemas que antes hemos mencionado. La competitividad es cada vez mayor, y Panasonic ha decidido sabiamente variar algunos aspectos irrelevantes en el diseño de sus aparatos, **a fin de ofrecer el mismo producto a menor precio.**

Estamos, prácticamente, ante el mismo 3DO de siempre, pero en una versión actualizada (no hay que olvidar que 3DO lleva ya casi 2 años el mercado) y a un precio más asequible. **Una buena apuesta por parte de Panasonic hasta la llegada del tan cacareado M2** (que a buen seguro se hará esperar un tanto más de lo previsto).





El voluminoso aspecto del FZ-1 ha sido sustituido por este diseño más manejable y convencional. La carga superior manual supone un ahorro considerable en la manufacturación.

Ecos de la cuarta dimensión

*Que los grandes del videojuego van adelantando a pasos agigantados las fechas de lanzamiento de los nuevos formatos, es algo que a pocos se oculta. Buena prueba de ello es la fastuosa presentación que **Sony** celebró en Londres el pasado **19 de enero** en el Hotel Royal Lancaster, para dar a conocer oficialmente **su flamante PlayStation.** Allí se dieron cita los programadores que están ultimando sus proyectos para dicha consola, junto con un aluvión de periodistas y profesionales del sector.*

*Otra buena noticia para los sesudos estrategas del videojuego es la segura aparición del arrebatador **«Sim City» para Saturn**, con lo que los intelectuales de este mundillo tienen asegurada su cuota de participación en el próximo gran proyecto de Sega, que por cierto está eclipsando a Mega 32X en los planes de los programadores.*

***American Laser Games** está últimamente muy activa y acaba de inaugurar una nueva división llamada **Games for Her.** Según sus creadores, este sello lanzará al mercado **juegos especialmente dedicados al público femenino** en 3DO y Playstation, entre otros formatos. De esta forma, los responsables de la firma estadounidense quieren desembarazarse de la etiqueta de programadores de juegos violentos que se han granjeado con productos como «Mad Dog McCree» o «Who Shot Johnny Rock?». El primer título de la nueva serie es **«Madison High»**, que saldrá al mercado hacia el próximo verano.*

*Volviendo al tema de la PlayStation, debemos felicitar sinceramente a **Namco** por la valentía y el entusiasmo que está demostrando a la hora de lanzar juegos para esta máquina. En su próxima hornada vamos a tener ocasión de disfrutar de maravillas como **«Cybersled» y «Starblade Alpha»**, auténticos bombazos en sus versiones de salón. Y hablando de bombazos, dos nuevos "artefactos" de la factoría Namco están a punto de estallar en los arcades yanquis: **«Attack of the Zolgear»**, un mata-mata espacial; y el "bombardero" **«Belly Bomber»**, un juego frenético al más puro "estilo Bomberman".*

*También podemos considerar significativa la evolución que está experimentando **Core**, que se está consagrando a las nuevas consolas con un plan de lanzamientos que quita el hipo: **«The Scottish Open»** (Saturn, PlayStation y 3DO); **«Soulstar-X»** (Jaguar); la conversión de **«Thunderhawk»** a 3DO; **«Shellshock!»** (Saturn, PlayStation y 3DO); **«Swagman»** (Saturn y PlayStation); **«Thunderhawk 2»** (Saturn y PlayStation) y **«Tom Raider»** (Saturn y PlayStation).*

*Por último, esperamos que, por una vez, los chicos de **Gametek** acierten con la conversión de **«Paws of Fury 2»** (más conocido como **«Brutal»**) para **Mega 32X**, prevista para este mes de abril. ¡Buena falta les hará a ellos y a los expectantes usuarios del nuevo accesorio de Sega!*





Namco sube la apuesta

Namco sigue siendo una de las compañías más fuertes en cuanto a formato arcade se refiere. Tras su aclamado «Ridge Racer», ahora nos llegan dos nuevas apuestas para los géneros más solicitados, los coches y la lucha.



En «Ace Driver» vuelve a jugarse con las diferentes perspectivas, de modo que cada jugador pueda optar por la vista que más le favorezca. Como siempre, la opción más espectacular también es la más difícil.

«**A**ce Driver». Bajo este nombre, **Namco** presenta un nuevo juego de coches que pretende suceder al todavía exitoso **«Ridge Racer 2»**. En esta ocasión, Namco abandona las explotadas carreras de prototipos para rescatar la siempre **espectacular e interesante competición de Fórmula 1**. Experiencia, además, no le falta en este campo, pues ya abordó la modalidad con sus series del mítico **«Final Lap»**.

«Ace Driver» pretende ser innovador tanto en su calidad técnica como en su jugabilidad. De nuevo se ha recurrido al **innovador hardware de Namco System 22,** para acoger un juego que necesita de la velocidad de proceso y la precisión de una placa de hardware de estas características. Una placa que, además, ya ha







demostrado sus posibilidades con «Ridge Racer». Por si fuera poco, esta vez se ha incluido un invitado llamado **TR3,** que no es sino un procesador gráfico de alta precisión que permite **utilizar degradados y efectos de sombreado** durante el juego (en «Ridge Racer» sólo se utilizaban estos efectos en las imágenes de la "intro").

Con la calidad técnica asegurada al más alto nivel, Namco se ha preocupado por ofrecer un juego espectacular, en el que se pueden utilizar **diferentes vistas** para manejar a vuestro Formula 1, Contiene además varios niveles de dificultad, **cambio de marchas manual o automático,** y la opción de competir contra la máquina **o entre cuatro u ocho jugadores,** gracias a unos módulos que permiten conectar varias máquinas.

El manejo del bólido vuelve a ser uno de los puntos fuertes del juego, como ya sucediera con «Ridge Racer». De nuevo nos encontramos con un movimiento bien conseguido, **con derrapajes reales** y la dificultad añadida de conducir un Fórmula 1 que **puede alcanzar hasta las 175 millas por hora.**

Y para que no falte detalle, todos los muebles irán equipados **con un sensacional equipo de sonido realizado por la prestigiosa marca Bose,** que conseguirán alucinar al personal con unos potentísimos ruidos de motores.





Tekken





«Tekken» propone un nuevo modo de enfocar la lucha, Una gran apuesta.



El mes pasado ya os hablamos de este juego en la sección Game Masters. Pero es que ahora ya podéis disfrutar vosotros mismos con esta **nueva joya de la lucha creada por Namco,** pues desde **principios del mes de marzo** se encuentra en los salones más importantes de nuestro país. De hecho, ya hay un modelo **"de luxe"** (el que veis a la derecha) en los **salones New Park de la Vaguada, en Madrid.**

«Tekken», como os contábamos, tiene la particularidad de contar con **un botón para cada una de las cuatro extremidades del luchador.** Pues bien, esta revolucionaria forma de entender la lucha ha supuesto todo un acierto, ya que da la impresión de controlar más que en ningún otro juego los movimientos de cada luchador. Eso sí, el juego **requiere cierta práctica**, hasta llegar a dominar esta innovadora técnica. También se puede escoger entre **tres perspectivas diferentes** (cuando la máquina lo permita) y la **calidad técnica** no deja lugar a dudas. Un rival más para «Virtua Fighter».







TOP 10 ARCADE

1	VIRTUA FORMULA	SEGA	→
2	VIRTUA COP	SEGA	→
3	KILLER INSTICT	NINTENDO	N
4	VIRTUA FIGHTERS 2	SEGA	↓
5	R-360	SEGA	↓
6	DAYTONA USA	SEGA	↓
7	STAR WARS	SEGA	→
8	DESERT TANK	SEGA	↓
9	RIDGE RACER 2	NAMCO	↓
10	JURASSIC PARK	SEGA	N

GAME MASTERS
por M.A.D.

Apunta, dispara y... ¡juega!

3D SHOOT'EM UP ADVENTURE

Así se conoce a estos juegos fuera de nuestras fronteras. Aquí podrían denominarse como juegos de acción y estrategia en perspectiva subjetiva, aunque para ser menos pedantes recurrimos a la expresión "juegos al estilo Doom", y todo el mundo se da por enterado. Ahora, estos programas vienen a conquistar los nuevos sistemas. Un reto más para las poderosas máquinas del futuro.

Siempre se le ha considerado un género **clásico de PC.** No en vano, los títulos más representativos -en sus versiones originales- pertenecen a este formato. Juegos como **«Doom»**, **«Doom 2»**, **«Wolfenstein 3-D»**, **«Rise of the Triad»**, **«System Shock»** o el reciente **«Dark Forces»** constituyen el sensacional repertorio de uno de los géneros más interesantes de siempre.

El hecho de necesitar una capacidad técnica importante para poder acoger estos juegos con ciertas garantías, ha impedido que las 16 bits se explayaran en este género y ofrecieran con cierta timidez unos cuantos títulos como **«Zero Tolerance»**, **«Wolfenstein 3-D»** o el legendario **«Corporation»**. Pero la cosa va a cambiar con los nuevos sistemas. Las posibilidades tridimensionales de estas máquinas, unidas a su capacidad para manejar polígonos y texturas en movimiento, hacen que estos soportes **se conviertan en un nuevo paraíso para este género de programas.** Ya hemos visto algunos ejemplos como el **«Doom» para MD 32X** o el sensacional **«Alien vs Predator» para Jaguar,** pero a partir de ahora veremos cómo estos juegos se convierten en una nueva alternativa dentro de estos soportes, capaz de rivalizar con la lucha o los simuladores de coches.

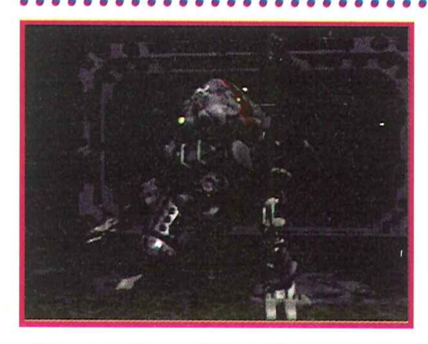
Para los menos "empoyados", os diré que estos juegos necesitan una serie de características para ser considerados como pertenecientes al género de marras: **perspectiva subjetiva** en la que el jugador adopte el rol del protagonista, viendo a través de sus ojos; **posibilidad de desplazarse libremente por un mapeado tridimensional**; y ciertas **dosis de estrategia,** unidas al objetivo primario de **disparar a todo lo que se mueva**. Dentro de estas premisas, cada equipo de programación se mueve bajo sus propios criterios, como veréis en los próximos ejemplos.





Kileak the Blood

Sony PlayStation

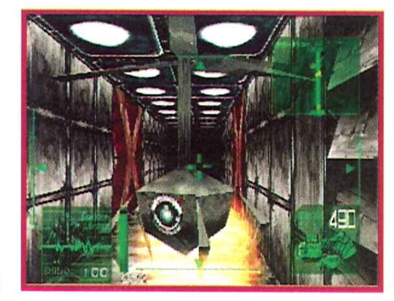


Como no podemos disfrutar de su aspecto durante el juego, no está de más que os muestre a quién dirigiréis cuando podáis jugar a «Kilek». Impresionante ¿no creéis?

Acaba de salir en Japón, y es uno de los lanzamientos más interesantes **para PlayStation,** tras los intocables **«Ridge Racer» y «Tohshinden».** El equipo de programación japones **Genki** ha realizado un juego que se amolda perfectamente a las características que antes os he comentado, aprovechando por otro lado las posibilidades que ofrece una máquina como PlayStation. De este modo, nos encontramos con unos escenarios alucinantes, **plagados de texturas y en perfecta tridimensionalidad**, y con unos **enemigos formados a base de polígonos,** que hacen más realista el efecto 3-D. En esto, **«Kileak the Blood»** tiene ventaja sobre algunos de su rivales, pues por ejemplo en «Doom» los enemigos están formados a base de sprites y resultan totalmente planos.

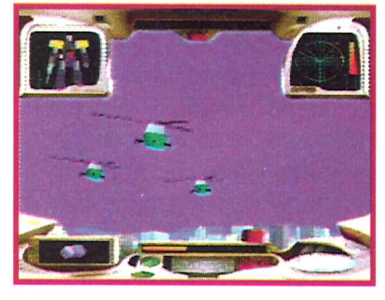
El movimiento es súper suave y **no hay ninguna pixelación** por muy cerca que estemos de los objetos. Tan solo hay que reseñar unas ligeras ralentizaciones cuando aparecen muchos elementos en pantalla, pero es sólo un punto negro dentro de una calidad gráfica realmente impactante. Además, se han incluido **algunas imágenes en Full Motion Video** (de auténtico lujo) para mostrar con la mayor espectacularidad posible determinadas acciones del juego.

El protagonista es una especie de robot inteligente del año 2038, que debe limpiar de alienígenas un complejo futurista de nuestro planeta. **La acción y la estrategia** se encuentran perfectamente equilibradas, para completar una aventura totalmente recomendable.











Uno de los momentos más espectaculares en «Iron Soldier» se produce con el lanzamiento de los misiles teledirigidos. La velocidad alcanzada es de vértigo.

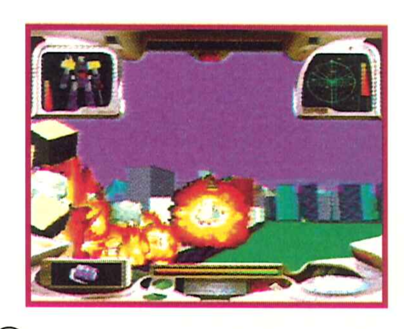
Iron Soldier

Atari Jaguar

En este caso, hay que reconocer que **Atari** no se ajusta totalmente a los cánones marcados por este género. Pero como sí cumple con los tres requisitos que antes os he contado -y porque además es un gran juego- he decidido incluirlo en este reportaje.

«Iron Soldier» recupera la eterna historia japonesa del **robot de 20 metros de altura, enfrentado a todo un ejército bien pertrechado.** Si en «Alien vs Predator» veíamos a la máquina de Atari manejando todo tipo de texturas y utilizando sprites pre-renderizados, en este nuevo título nos encontramos con un **amplio repertorio de formas poligonales,** tanto para objetos en movimiento como para los decorados. Sin embargo, la gran virtud de «Iron Soldier» es que con un montón de polígonos pululando por la pantalla, **el movimiento es excelente, no hay ralentizaciones e incluso apenas se producen molestos pixelados.** Eso sí, el juego anda algo escaso de texturas -aunque las hay-, si bien alguno elementos, como las explosiones o determinados enemigos, están realmente conseguidos.

En «Iron Soldier» los objetivos son bastante concretos, de hecho se dejan bien claros antes de cada misión, y **la dificultad viene marcada por la cantidad y calidad de los enemigos,** y por el **escaso tiempo** de que se dispone para realizar cada misión. Un juego complejo e interesante, del cual podría decirse que es una **versión bastante mejorada del famoso «Vortex»** de SNES.





GAME MASTERS por M.A.D.

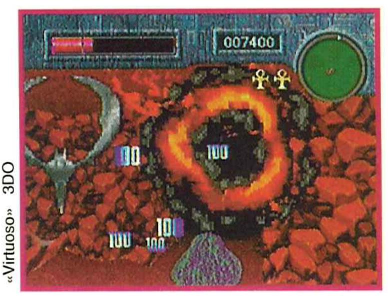
Y para el final he dejado los correspondientes representantes **de 3DO** en este género. La verdad es que son dos ejemplos bastante peculiares, y cada uno aborda la temática desde perspectivas bien diferentes.

Por un lado, **«Slayer»** tiene ciertas semejanzas de estilo con los primeros clásicos del género -«Wolfenstein 3-D», «Doom»- pero está **radicalmente orientado hacia la aventura y el rol.** De hecho, contiene inconfundibles **elementos del género de aventuras,** como la posibilidad de elegir entre diferentes personajes, cada uno de ellos con sus propias características (fuerza, habilidad, inteligencia, etc.), la aparición de pócimas, mapas y otros items, o el mismo hecho de contar con un argumento medieval.

Aunque el juego gráficamente no es ninguna maravilla, se vuelve a demostrar **la pasmosa facilidad de 3DO para incluir todo tipo de texturas.** El movimiento es rápido y efectivo, pero se nota en exceso la creación de los fondos y los enemigos son bastante elementales. Aun así, se convierte en una interesante opción, sobre todo para los amantes del rol.

En cuanto a **«Virtuoso»,** es una extraña experiencia que desde el primer momento se diferencia de sus rivales en cuanto a que **está enfocado en tercera persona,** es decir, el protagonista aparece en pantalla, **aunque lo haga de medio cuerpo y de espaldas.** Además, este personaje corresponde a una **imagen digitalizada de una persona real,** que deambula por unos escenarios repletos de excelentes y variadas texturas, y con unos **enemigos perfectamente pre-renderizados** que dan sensación de volumen y tridimensionalidad.

Más que en ninguno de los otros tres juegos, el objetivo primordial de «Virtuoso» **es acabar con todo lo que se mueva, y hay poco sitio para la estrategia.** Como curiosidad, cabe destacar que el juego está constantemente amenizado por **poderosos cortes de música rock de los 90** -algo que no es de extrañar viendo las pintas del protagonista-. El caso es que es un curioso producto que merece la pena ver.

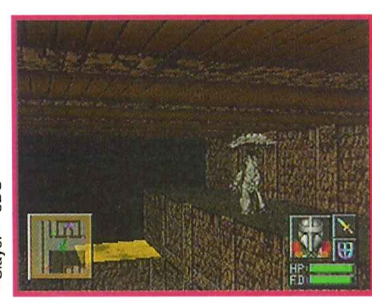


«Virtuoso» 3DO


«Slayer» 3DO



«Virtuoso» 3DO


«Slayer» 3DO

Slayer Mindscape
Virtuoso Elite
3DO



«Virtuoso» 3DO


«Slayer» 3DO

el BUZÓN de los GAME MASTERS

¿Cómo va todo? Parece que hay unas cuantas dudas existenciales que no dejan de atormentaros. Pero tranquilos, que ya os saco del apuro.

Amigo Edi Vega Bestard (o algo así), veo que estás muy interesado en las **películas basadas en videojuegos.** Pues bien, **"Street Fighter"** está ya a punto de estrenarse en nuestro país, y en cuanto a **"Double Dragon"** y **"Mortal Kombat"** tendrás que esperar un poco más. Tal vez para el verano podamos tenerlas en cartelera. Sí, **el CDS GM 1 de Aiwa** necesita conectarse a un televisor. Y por último, **el Sega Channel llegará a nuestro país cuando se popularice la televisión por cable**, para lo cual quedan todavía unos cuantos años. De nada.

No hay que ser ningún adivino para averiguar que estás realmente preocupado por todo lo referente a Ultra 64, amigo Fernando Caminero. Tienes razón en cuanto a lo del precio, pues los últimos rumores que me han llegado aseguran que Nintendo puede **elevar el precio final de Ultra 64 hasta 300 $,** debido al aumento de costes en el desarrollo de la CPU. Por otro lado, a la lista de compañías que me das que ya colaboran en este proyecto he de decirte que hay que añadir una más: **Spectrum Holobyte,** una compañía famosa por sus juegos para PC, y que parece está trabajando en una **versión software de la película "Top Gun"** del guapito Tom Cruise. En cuanto a tu última cuestión, y esto va para todos los que me preguntáis por lo mismo, Nintendo sigue sin descartar que su producto final (me refiero a la versión doméstica de Ultra 64) **lleve finalmente una unidad de CD.** La compañía japonesa mantiene que sigue investigando sobre el tema, y hasta que salga finalmente la consola (que quizás sea a mediados del 96) puede ocurrir de todo. Hasta otra.

Si lo has visto en la revista HItech será verdad. No, en serio estimado Ricardo Contreras, es cierto que Sega ha declarado al equipo de herramientas de **Softimage como instrumento oficial para sus desarrolladores de juegos para Saturn,** pero la compañía japonesa ya había trabajado con diversos programas de Microsoft para sus juegos de recreativa. Más que otra cosa, es un golpe de efecto de cara al público.

Bueno, ya no hay sitio para más, hasta el mes que viene. Escribidme a:
"Game Masters" Hobby Press. C/ de los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

Llegan los primeros títulos para 3DO

Dro Soft amplía sus horizontes

Para desgracia de los usuarios españoles, nadie parece decidirse a asumir la distribución oficial de 3DO en España. Sin embargo, Dro Soft, adelantándose al futuro, ha comenzado a traer los primeros títulos del potente catálogo que Electronic Arts posee para esta brillante máquina de Panasonic.

DROSOFT y E.A.

Una decisión aventurada

*Ha aparecido **un nuevo modelo de 3DO** y ya se está trabajando en otro más; existe una tarjeta para compatibilizar **PC y 3DO**, se hablan de otras para **ampliar a 64 bits...** Mientras en el resto del mundo la máquina de Panasonic se mueve incesantemente, en España tenemos que conformarnos con leer las informaciones que nos llegan desde diferentes medios.*

Algunos, los usuarios más osados, cansados ya de oir tantas excelencias, han decidido comprobar personalmente todo lo que se dice acerca del 3DO y han corrido a tiendas de importación para comenzar a disfrutar del futuro.

***Dro Soft** debe haberse percatado de esta situación, pues esta importante compañía distribuidora **ha decidido poner a la venta los juegos licenciados por Electronic Arts** para esta máquina cuyo futuro, desgraciadamente, aún está un poco oscuro en nuestro país.*

Si nos acompañáis, vamos a poneros al día sobre estos títulos que, por otra parte, son realmente magistrales.

FIFA SOCCER

La mejor versión conocida

*El paso de este crack de los simuladores deportivos a una máquina de 32 bits demuestra que **la base del programa de Extended Play era soberbia.** Para conseguir mejorar lo que ya parecía perfecto, se ha incluido **un juego de siete cámaras** (tres aéreas, tres cercanas y una que persigue el balón) que permiten controlar el partido como si lo estuvierais viendo por la televisión.*

*En el apartado gráfico, descubriréis que los jugadores se mueven mejor que nunca merced a la inclusión de **2.000 cuadros de animación por deportista.** Los precisos zoom, los cambios de perspectiva y el scroll son suaves a la vista y cómodos al juego. Unidle a esto el **sonido sampleado de los últimos mundiales** y tendréis una joya técnicamente hablando.*

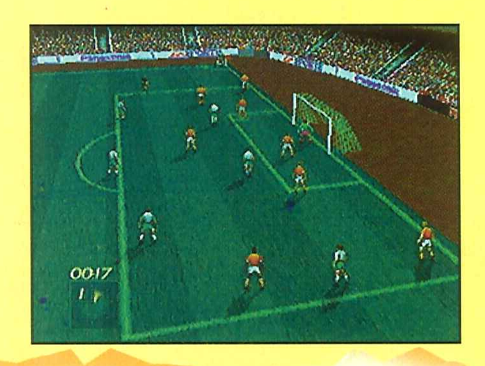
*A la hora de jugar notaréis algunos problemas, dado que **la dificultad ha aumentado considerablemente.** Os costará más haceros con el control, pero una vez superada la etapa de adaptación y cuando probéis la opción de **seis jugadores simultáneos,** veréis hasta dónde puede llegar el buen fútbol. Increíble.*

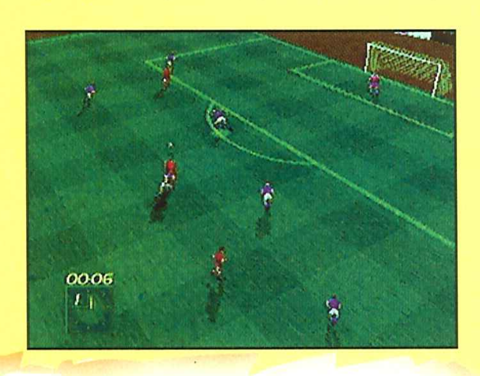
CALIFICACIÓN: 90%

Las distintas cámaras permiten un seguimiento exhaustivo del partido, aunque lo cierto es que no todas resultan ser cómodas a la hora de jugar.

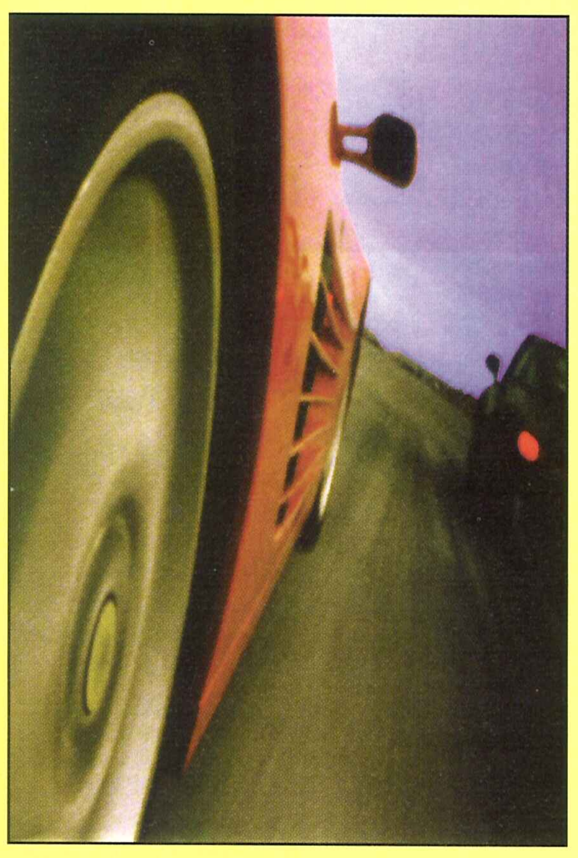


La precisa animación de los personajes se debe a la inclusión de más cuadros de animación y a la ayuda prestada por un dibujante de "Fern Gulley".





THE NEED FOR SPEED



Si te gustan los coches, vas a alucinar.

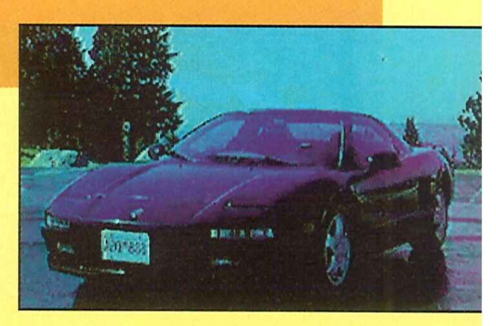
Los detractores de 3DO, que los hay, han tropezado con un juego al que no le podrán poner más pegas que la de ceñirse con un realismo absoluto a lo que es pilotar un súper deportivo. **«Need For Speed»** sorprenderá por la calidad de su **"rendered", su fastuoso mapeado de texturas y un felicísimo movimiento de los autos.** Derrapes, espectaculares trompos a base de tirar del freno de mano, frenazos, choques en cadena... no le falta de nada. Es más, le sobra calidad, una calidad que parece sobrepasar el poder de sus **32 bits.**

Más cerca de un **simulador** que de un arcade, este compacto pondrá al alcance del jugador coches tan impresionantes como un Porsche 911, un Ferrari o un Viper, hasta un total de **ocho máquinas** a cuál más demoledora.

Para poner a prueba estos monstruos encontraréis **tres circuitos (una autovía, una carretera costera y una de montaña)** con un tráfico abundante que os acarreará grandes problemas.

Entre las más sobresalientes opciones, **contaréis con una moviola que os permitirá repetir -desde 6 cámaras distintas-, cualquier lance del juego**. Disfrutar de «Need for Speed» es una sensación digna de experimentarse.

CALIFICACIÓN: 92%









El realismo con el que se han cuidado todas y cada una de las maniobras de los coches es una de las principales virtudes de este juego y, sin duda, la más atractiva.

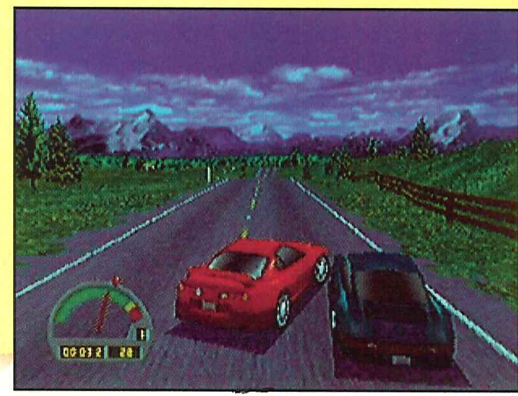


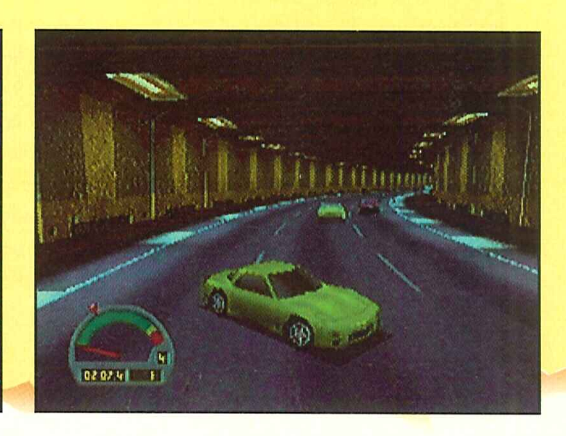
No hace falta que os insistamos más en la calidad gráfica y el extraordinario mapa de texturas que luce «Need For Speed». Basta con que miréis con atención las pantallas.

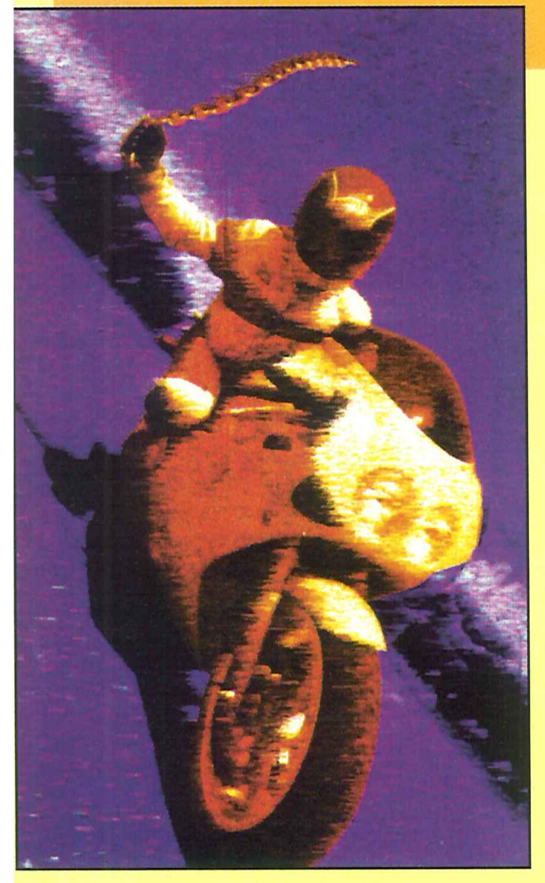


La vista interior confiere al juego algo más de sensación de velocidad (su punto débil). Sin embargo, intentar jugar desde aquí puede resultar muy complicado al principio.









ROAD RASH

La velocidad más agresiva

Si «Need For Speed» es realismo y simulación, **«Road Rash» es velocidad y acción a un ritmo desenfrenado.** Una velocidad peligrosa y en ocasiones salvaje, agudizada y afilada por una jugabilidad brillante. Correr es el objetivo de este juego, y hay que correr por muchos obstáculos que se os pongan por delante.

Electronic Arts se ha alejado un poco, sólo un poco, del detallismo minucioso de «Need for Speed». En este compacto seguiréis disfrutando de la magia que ofrece un juego de texturas exquisito, pero la velocidad ha ganado la partida elevándolo a la categoría del **más rápido en 3DO.** La mezcla se redondea con **imágenes de vídeo y una calidad sonora tan fuerte**, tan dura, como los mismos rivales.

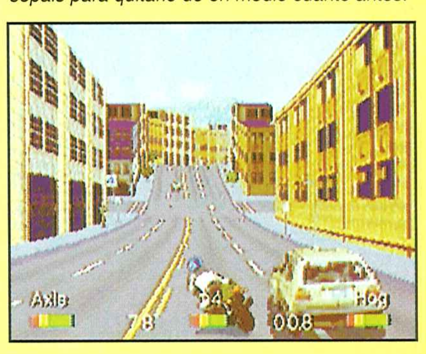
Para disfrutar sin limitaciones de toda su fuerza explosiva, contaréis con dos opciones principales de juego. **En el "Thrash Mode"** no tendréis más preocupación que **llegar a la meta entre los tres primeros. El "Big Mode" os volverá a acercar al juego original.** Aquí ya encontraréis a la "pasma" en plan pesado, a un montón de matones de barrio con ganas de gresca, y una tienda en la que invertir vuestras ganancias o comprar una máquina más potente. El único límite lo impondrá el vértigo y la habilidad de vuestros puños.

Y es que **en este juego vale todo.** Y es que este juego vale mucho.

CALIFICACIÓN: 90%



En este juego vale todo menos jugar limpio. Cuando un rival se ponga a vuestra altura, más vale que uséis todas las artimañas que sepáis para quitarlo de en medio cuanto antes.



Aunque la calidad de las texturas sigue siendo excepcional, se ha sacrificado parte de la nitidez y fuerza gráfica en aras de un aumento de la velocidad general de todo el juego.









SUPER WING COMMANDER

Versión de «Wing Commander»

Tras un éxito arrollador en los ordenadores de medio mundo, la serie **«Wing Commander»** va a tener una versión especial para 3DO que promete ser **absolutamente fiel al original** tanto en calidad gráfica como en jugabilidad y realismo.

Para aquéllos que no conozcáis este juego, os contaremos que se trata **de un simulador en el sentido más amplio de la expresión,** donde vuestra misión será defender a la raza humana de las acometidas de los feroces Kilrathi.

Pero no todo será **pilotar**, habrá otros factores que deberéis tener en cuenta, como por ejemplo **hablar con los compañeros** para estar al día de los rumores que circulan por la nave nodriza, o **aprender un largo catálogo de insultos** que podréis lanzar a vuestros rivales para acabar con su moral. Muy original.

CALIFICACIÓN: 84%







SHOCK WAVE

La guerra de los mundos en casa

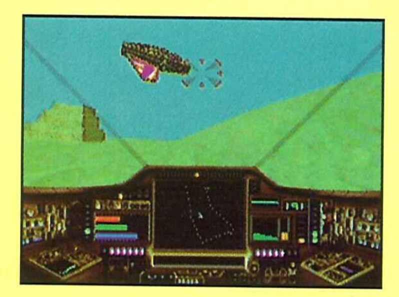
Dejando el deporte y la simulación de lado, entramos en el complejo campo del ***shoot'em up****, un terreno en principio más escurridizo para Electronic Arts. Pero sólo en principio. Bastará que os adentréis en la primera misión de* ***«Shock Wave»*** *en Egipto para que descubráis un* ***apasionante mundo de formas y texturas****, dignas de una máquina como 3DO. Después, la jungla de Perú o la noche de Los Angeles terminará de convenceros.*

El juego os introducirá en ***una extraña nave que debe desembarazarse de las criaturas que invaden la Tierra.*** *Vuestra visión de juego se reducirá a lo que podáis apreciar desde el interior de la cabina de mando. Desde ella recibiréis información sobre vuestros escudos y armas, y dispondréis de un utilísimo radar.*

No se puede ocultar que es un juego complicado. Sus ***diez fases*** *pueden durar una eternidad, aunque eso sí,* ***no os cansará en ningún momento.***

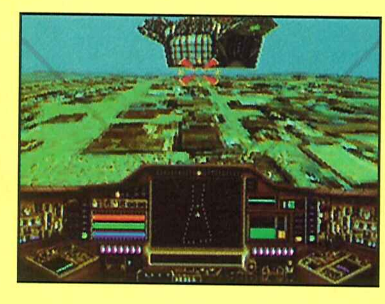
CALIFICACIÓN: 88%

Todo tipo de escenas introductoras irán relajando una acción realmente frenética.



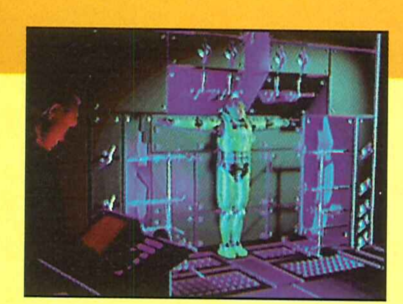




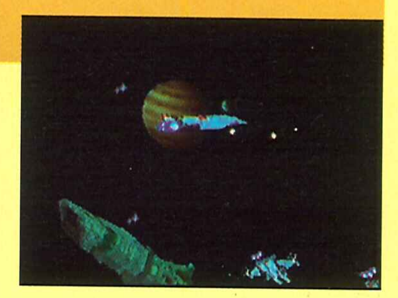




No encontraréis mucha variedad en cuanto a enemigos, pero sí en los escenarios.







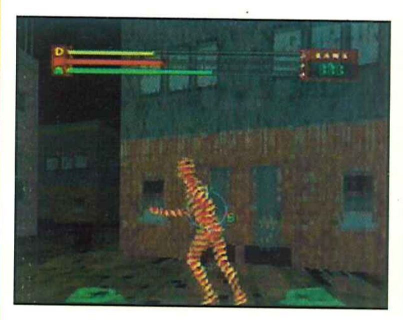






...Y éstos pueden ser los próximos

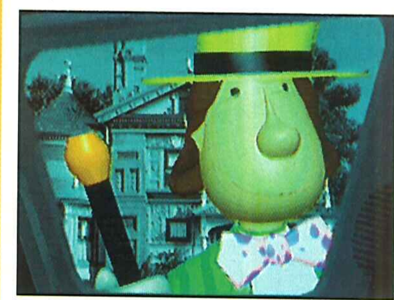
Ya veis que la primera hornada ha sido completa, variada y de una calidad excepcional. Sin embargo, las cosas no van a quedarse ahí. Quizá ***dentro de uno o dos meses estos cuatro juegazos*** *que os presentamos abajo se encuentren también* ***disponibles de la mano de Dro.*** *Ya veremos.*



«Inmercenary»



«Syndicate»



«Theme Park»



«Wing Commander 3»

CONCURSO

Nuestro amigo Schwarzenegger quiere poner a prueba tus conocimientos sobre el juego y la película TRUE LIES ("Mentiras Arriesgadas" en España).
A continuación te plantea unas cuantas preguntas "arriesgadas" sobre su última aventura. No dejes pasar esta ocasión "de cine".
No sólo podrás ganar el videojuego TRUE LIES sino el vídeo de la película, que no saldrá a la venta hasta Noviembre.

SORTEAMOS:
10 cartuchos para Super Nintendo
10 cartuchos para Megadrive
10 cartuchos para Game Gear
10 cartuchos para Game Boy
y 50 películas en exclusiva de MENTIRAS ARRIESGADAS







HOBBY CONSOLAS

TRUE LIES

Mentiras Arriesgadas



• ¿Sabrías decirnos si las siguientes afirmaciones son vedaderas o falsas?

1- El juego es idéntico a la película y no tiene fases distintas.

2- Nuestro protagonista podrá utilizar seis tipos de armas.

3- El juego se compone de seis fases con varios niveles cada una.

4- Para continuar en el punto donde lo dejaste tienes passwords.

5- Hay una fase en la que tendremos que pilotar un Harrier.

6- El objetivo del juego es encontrar cabezas nucleares.

• ¿Y cuál es la respuesta correcta a las siguientes preguntas?

7- ¿Cómo se llama la actriz protagonista de la película?

A) Jamie Lee Curtis.

B) Sharon Stone.

C) Demi Moore.

8- El director, James Cameron, ha sido responsable de otro gran éxito, ¿cuál?

A) Jurassic Park.

B) Demolition Man.

C) Terminator.

• Esta pregunta abierta ya es para nota ¿te arriesgas?

9. ¿Con quién se encuentra Harry tras concluir cada misión?



Envíanos rápidamente el cupón de participación a: HOBBY PRESS; Revista HOBBY CONSOLAS; Concurso TRUE LIES; Apartado de Correos 400; 28100 Madrid. Indicando en una esquina del sobre el sistema pora el cual quieres competir (Super Nintendo, Megadrive, Game Gear o Game Boy)

BASES CONCURSO TRUE LIES

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envíen el cupón (no son válidas las fotocopias), con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista HOBBY CONSOLAS; Concurso True Lies; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre el sistema para el cual compiten: Super Nintendo, Megadrive, Game Gear o Game Boy.

2.- De entre todas las cartas recibidas se extraerán DIEZ cartas que se premiarán con el juego TRUE LIES para Super Nintendo; otras DIEZ que ganarán el juego para Megadrive; DIEZ más que obtendrán el juego para Game Gear y otras DIEZ que conseguirán el juego para Game Boy. Estos 40 ganadores además serán obsequiados de manera exclusiva con la película de vídeo MENTIRAS ARRIESGADAS. Por último, se extraerán 10 cartas más que ganarán el vídeo de la película. El vídeo se considera exclusivo para esta promoción al no salir a la venta hasta Noviembre de 1995, ya que actualmente sólo se puede encontrar en alquiler. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

4. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 25 de Marzo de 1995 al 28 de Abril de 1995.

5. - La elección de los ganadores se realizará el día 4 de Mayo 1995, y se publicarán en el número de Junio de Hobby Consolas.

6.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

7. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8 -. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN. TRUE LIES

Nombre..

Apellidos..

Calle..

Localidad..

C.Postal.............................Población..............................

Teléfono.............................Consola que tengo..............................

Creo que las respuestas correctas son:

1.- ....2.- ....

3.- ....4.- ....

5.- ....6.- ....

7.- ....8.- ....

9.- ....

Novedades DINAMIC MULTIMEDIA





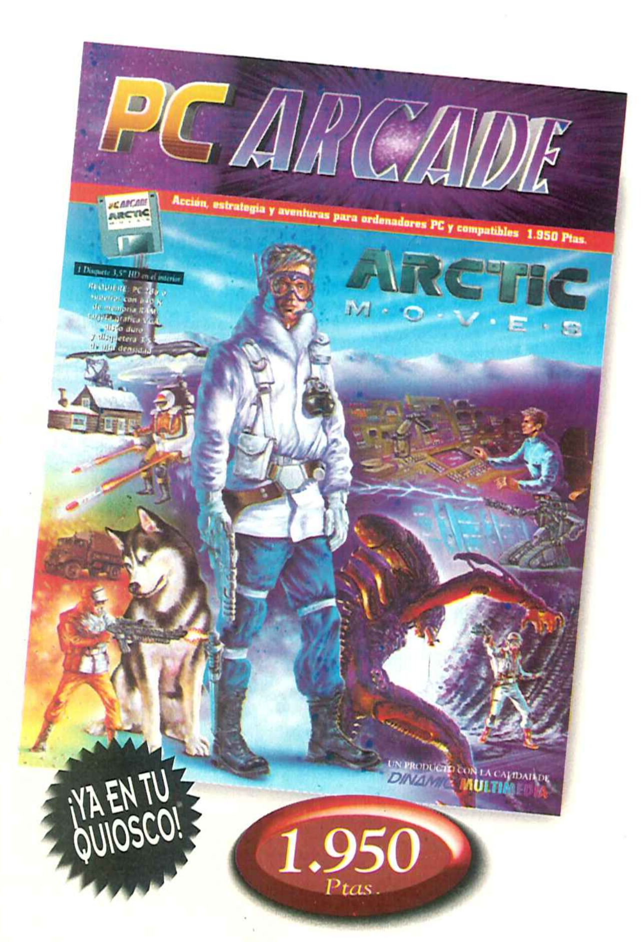
Los clubes más poderosos del mundo, los entrenadores más prestigiosos, los jugadores mejor pagados del planeta y la liga más competida ya están en tu PC. Disfruta participando en el SCUDETTO 94-95 con cualquiera de los 18 equipos de la Serie A italiana.

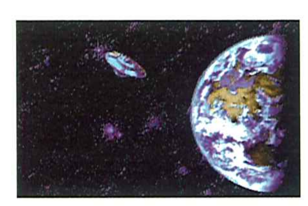


PC CALCIO es una verdadera enciclopedia interactiva con más de 135.000 palabras que te va a enseñar quién es quién en el fútbol italiano: exhaustiva descripción técnica y completo historial de cada jugador, aderezado con las más sorprendentes anécdotas de sus vidas tanto en el terreno deportivo como personal.

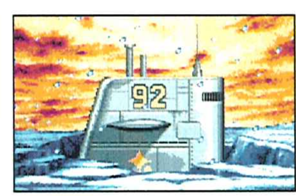


La calidad de PCFUTBOL se refuerza en PC CALCIO. En los meses que separan el lanzamiento de ambos productos nuestros programadores han trabajado duro. El resultado ha sido una mucho mayor precisión y belleza en las jugadas y el dotar, a aquellos jugadores que en la realidad están capacitados, de un espectacular regate que va a deleitar a los amantes del fútbol espectáculo.





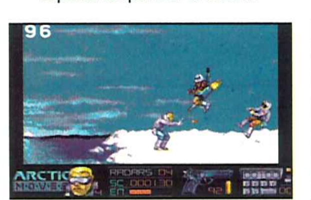
La Tierra, año 1998. Una nave espacial ha perdido el control.



El submarino nuclear U-92 nos conduce cerca del lugar del impacto.



Tu misión: rescatar tecnología del futuro.



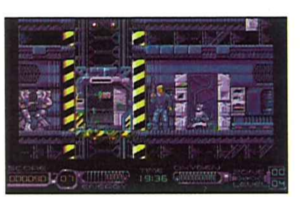
Cuando pises la superficie helada del Artico no habrá retorno.



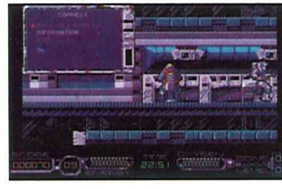
La base enemiga tiene buenas defensas.



Penetra en su interior para anular el sistema de comunicaciones.



Una vez en la nave ocúltate de los androides de vigilancia.



Infíltrate en la red de ordenadores para conseguir información.



Cuando parecía todo conseguido, descubres que **NO ESTAS SOLO**.

Luces, cámara, acción.

Habéis conseguido entradas para la "premiere" de las últimas novedades cinematográficas en versión videojuego. Un estreno de lujo para cinco títulos taquilleros, que aspirarán a repetir su éxito en vuestras consolas. Actores ya míticos como Robert de Niro competirán con otros todo músculo como Van Damme, o alguno más cuyo nombre empieza a sonar con fuerza en nuestro país, como Jim Carrey. Por el momento, vamos a ofreceros un "trailer" de los próximos estrenos presentados por cinco de las compañías más sólidas del sector. Así que poneos cómodos, porque empieza el espectáculo.

The Mask

Un "cartoon" de carne y hueso

Procedente del mundo de la televisión -en Estados Unidos tiene su propio programa con una audiencia que hace temblar a las cadenas de la competencia-, era inevitable que **Jim Carrey** diera, tarde o temprano, el salto a la gran pantalla.

En nuestro país se estrenó con **"Ace Ventura"**, una película en la que demostraba su innegable vena cómica. Pero fue en **"The Mask"**, uno de los films más taquilleros del pasado año, donde sorprendió a todo el mundo con su enorme versatilidad.

En la película de Chuck Russell, Carrey **se transformaba en un verdadero dibujo humano,** demostrando que podía convertirse en el compañero perfecto de Bugs Bunny o en el protagonista de cualquier corto de Tex Avery. No obstante, por muy expresivo que uno sea, lo cierto es que la infografía hace milagros. Y es que para convertirse en el maleable sujeto de traje amarillo chillón y cara verdosa, Carrey contaba con la tecnología de **Industrial Light & Magic de George Lucas.**

Ahora que su éxito cinematográfico ya se ha aplacado, Stanley Ipkiss está a punto de dar el salto a los videojuegos y convertirse en un estrambótico defensor de la justicia **en los 16 bits de Sega y Nintendo.** La compañía **THQ** ha sido la encargada de trasladar las aventuras de Jim Carrey a un

¿En qué se convierte un tímido y apocado empleado de banca cuando se pone una máscara milenaria? Pues en este estrafalario (y discretito) personaje.



juego que **rezumará sentido del humor** y que contará con sorprendentes "morphins" del protagonista (basados en los efectos especiales del propio film) **junto a docenas de armas y movimientos especiales.**

Con estos argumentos y en la piel de **"La Máscara",** recorreréis las calles de Edge City y os enfrentaréis a los malos de la película. Lo que no os podemos asegurar es que la "top model" Cameron Diaz aparezca para alegrar la vista a más de uno...

TimeCop

El largo viaje de Van Damme

Basada en los comics de Dark Horse, **"TimeCop"** narraba la epopeya temporal del policía Max Walker, un aguerrido defensor del orden que vive amargado por el asesinato de su esposa. Pero **en el año 2004,** Walker tiene la oportunidad de retroceder 10 años en el tiempo y no la desaprovecha. Es **la ocasión para alterar el curso de la historia.** Puede evitar la muerte de su añorada Melisa y, de paso, cortar de raíz las aspiraciones del **senador McComb**, el malo de la película.

El director Peter Hyams, que ya había demostrado su habilidad con los thrillers en películas como "Capricornio Uno" o "Atmósfera Cero", encontró en **Jean-Claude Van Damme** la encarnación perfecta del protagonista, un papel que además permitía al actor de origen belga **lucirse a base de repartir patadas y puñetazos.** Bien, pues esas mismas habilidades habrá que demostrar en las versiones **para Super Nintendo y Mega CD** de «TimeCop», que **llegarán a nuestro país esta primavera.**

JVC en la producción y **Cryo Design** en el diseño han creado un trepidante arcade de plataformas en el que se ha cuidado la elaboración de los movimientos del protagonista, con el fin de **ofrecer la mayor sensación de realidad posible.** Y con el aliciente especial de ser, por unas horas, el mismísimo Van Damme.



Addams Family Values

La familia y uno más

Aunque la familia Addams de la pantalla grande se ha deshecho por el repentino fallecimiento de Raúl Julia el pasado 24 de octubre, **"Addams Family Values"** vuelve a estar de actualidad por partida doble. Por un lado, la película lleva varios meses **a la venta en formato vídeo y LaserDisc.** Por el otro, **en mayo** está previsto que el juego correspondiente, en sus versiones **para Mega Drive y Super Nintendo,** esté disponible en nuestro país. Ésta será la tercera aparición de esta singular familia en nuestras consolas, y de nuevo llegará **de la mano de Ocean.**

Como recordaréis, en vista del éxito que obtuvo el primer «Addams Family», la compañía británica sacó al mercado una segunda parte que no tenía nada que ver con las películas. Ahora llega **la versión oficial,** por llamarla de alguna manera, de la película «Addams Family Values».

Se trata de una extensa aventura en la que **Fétido** (interpretado en el cine por Christopher Lloyd) tendrá que **encontrar a Baby Pubert,** quien ha sido raptado por su niñera, Debbie Jellinsky, que en realidad es una psicópata. Para ello, contará con cientos de objetos que encontrará por el camino, así como **con los inestimables consejos del resto de los miembros de la familia Addams** El juego se desarrollará mediante **perspectiva aérea oblicua** y os llevará por infinidad de niveles **rebosantes de misterio y sorpresas.**

Mary Shelley's Fran

La criatura está a punto d

Con "Bram Stoker´s Dracula", **Coppola** redescubrió el terror gótico, un filón que encontró su continuación con otro clásico de la literatura fantástica, el **"Frankenstein" de Mary Shelley.** En esta ocasión, Ford Coppola se limitó a producir la película que dirigió y protagonizó el británico **Kenneth Branagh.** Él representaba el papel de Victor Frankenstein, y el de la terrorífica criatura fue para **Robert de Niro** en la versión cinematográfica más fiel de todas las que se han realizado hasta ahora. Y es que este Frankenstein no tenía tornillos como Boris Karloff, pero seguía línea a línea la novela de



Mary Shelley. Pues bien, el juego correspondiente llegará a nuestro país **realizado por Bits Corporation** y **distribuido por Sony Imagesoft** (al igual que «Bram Stoker's Dracula»).

Seis niveles compondrán este cartucho de **8 megas**, que os trasladará desde Ingolstadt hasta la Antártida **convertidos en el monstruo de Frankenstein.** Una apasionante y, al mismo tiempo, terrorífica aventura.

...kenstein

...e nacer

Judge Dredd

Stallone imparte justicia

Con guión de **Steven de Souza** (el mismo que ha escrito y dirigido "Street Fighter") y dirección de **Danny Cannon,** "Judge Dredd" ha pasado a la pantalla grande. Un proyecto al que se lleva dando vueltas cerca de diez años y que, por fin, ha visto la luz. La película se basa en los **comics de Valiant** y cuenta con un presupuesto que ronda los 80 millones de dólares.

Aunque tendréis que esperar hasta el estreno en el mes de junio, os adelantamos que se trata de una **historia hiperfuturista localizada en Mega City I.** Tras un holocausto nuclear, los jueces asumen también el papel de jurado y ejecutor para impartir justicia. El más temido por culpables e inocentes **será el juez Dredd,** al que presta su palmito **Sylvester Stallone**, que tras los últimos batacazos de taquilla necesita un éxito en su carrera. A lomos de su flamante moto, una Lawmaster para la que se han utilizado varias carrocerías Yamaha, él se encargará de poner orden en Mega City I.

Paralelamente, **Acclaim y Probe** se han encargado de las **versiones para los 16 bits de Sega y Nintendo**. Como ya hizo con «Stargate», Probe ha optado por las **plataformas combinadas con grandes dosis de acción** a la hora de realizar el juego. Un juego en el que os convertiréis en el juez Dredd a lo largo de **siete niveles** que rezumarán acción por los cuatro costados.

CONSOLA: SN • COMPAÑIA: Nintendo • LANZAMIENTO: Mayo



Illusion of time

LA ILUSIÓN VA A HACERSE REALIDAD

La primera interesada en conseguir que los juegos de rol se traduzcan al castellano es **Nintendo España**. Para ellos, mantener contentos a los usuarios españoles es una cuestión personal. Sin embargo, siempre han tropezado con **la oposición de la Gran Nintendo.** ¿Las razones? Bien sencillas. Traducir un juego como «Illusion of Time» **supone un largo trabajo para programadores e intermediarios.** Este trabajo extra se concreta en gastos añadidos al habitual coste de producción. Lógicamente, toda reprogramación supone tener ocupados a un grupo de profesionales que podrían estar trabajando en otro proyecto.

Podréis pensar que estos extras se compensarían ampliamente gracias a que el producto terminado tendrá una mayor aceptación entre el público y, por consiguiente, se venderá más y mejor. Pero por desgracia, como este experimento no se ha llevado nunca a cabo, Nintendo España no tiene cifras con las que intentar convencer a la Gran N. Así, si el juego en español se vende igual de bien que otro en inglés, no merece la pena este trabajo añadido. Vamos, la pescadilla que se muerde la cola.

Mil y una veces los chicos de Nintendo España lo han intentado. Ya corrieron rumores con el **«Zelda» para Game Boy** y la traducción de **«Secret of Mana»** parecía casi un hecho. Y sin embargo, nunca hasta ahora habían conseguido la aprobación.

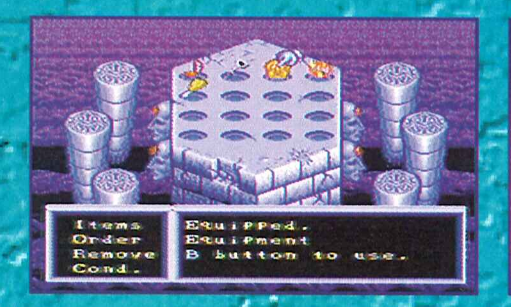
Tener ante nosotros este impresionate cartucho con los textos en castellano, ha sido resultado de un proceso que



Si a la calidad gráfica del juego, a su largo e interesantísimo desarrollo y a su enorme jugabilidad le unimos los textos en perfecto castellano, tendremos como resultado un cartucho que se convertirá en imprescindible para los amantes del rol.



Serán muchos y variados los lugares a los que deberéis ir. En alguna ocasión tendréis la sensación de estar perdiendo el tiempo en trivialidades, pero en «Ilussion of Time» nada sobrará y todo podrá esconder una pista fundamental.









Que la Super reciba un juego de rol ya es difícil. Si encima está traducido al castellano, es toda una proeza. Y si además se trata de un título como «Illusion of Time», alcanza la categoría de milagro. Pues bien, en mayo va a suceder un milagro.





ha durado **seis meses** y que se ha visto sometido a los plazos más rigurosos. Eso sí, nadie puede negar que ha merecido la pena.

Así será la aventura

La historia de **«Illusion of Time»** nos llevará a un mundo amenazado por la aparición, cada 800 años, del **Cometa del Caos.** Este cometa hace volver a la Tierra a unas criaturas monstruosas creadas siglos atrás por los Caballeros de la Oscuridad. En la época



A una historia tan completa como ésta no le podía faltar ningún detalle. Contará hasta con su gotita de romanticismo.





Valores seguros

Un buen juego de rol que se precie tiene que contar con una serie de características necesarias para atrapar al jugador, que es de lo que se trata.

La principal virtud ha de ser **un gran mapeado.** Pues bien, tan grande será el mapeado de «Illusion of Time», que se incluirá un mapa que señale las localizaciones más importantes (entero sería imposible). De hecho, se podrán visitar **22 lugares distintos.**

Otra fuente inagotable de problemas, y por lo tanto de diversión, es la **localización de diversos objetos** que habrá que utilizar en momentos concretos. Y tampoco aquí se quedará atrás nuestro juego, ya que contará con la nada despreciable cifra de **63 objetos distintos** que incluso habrá que combinar.

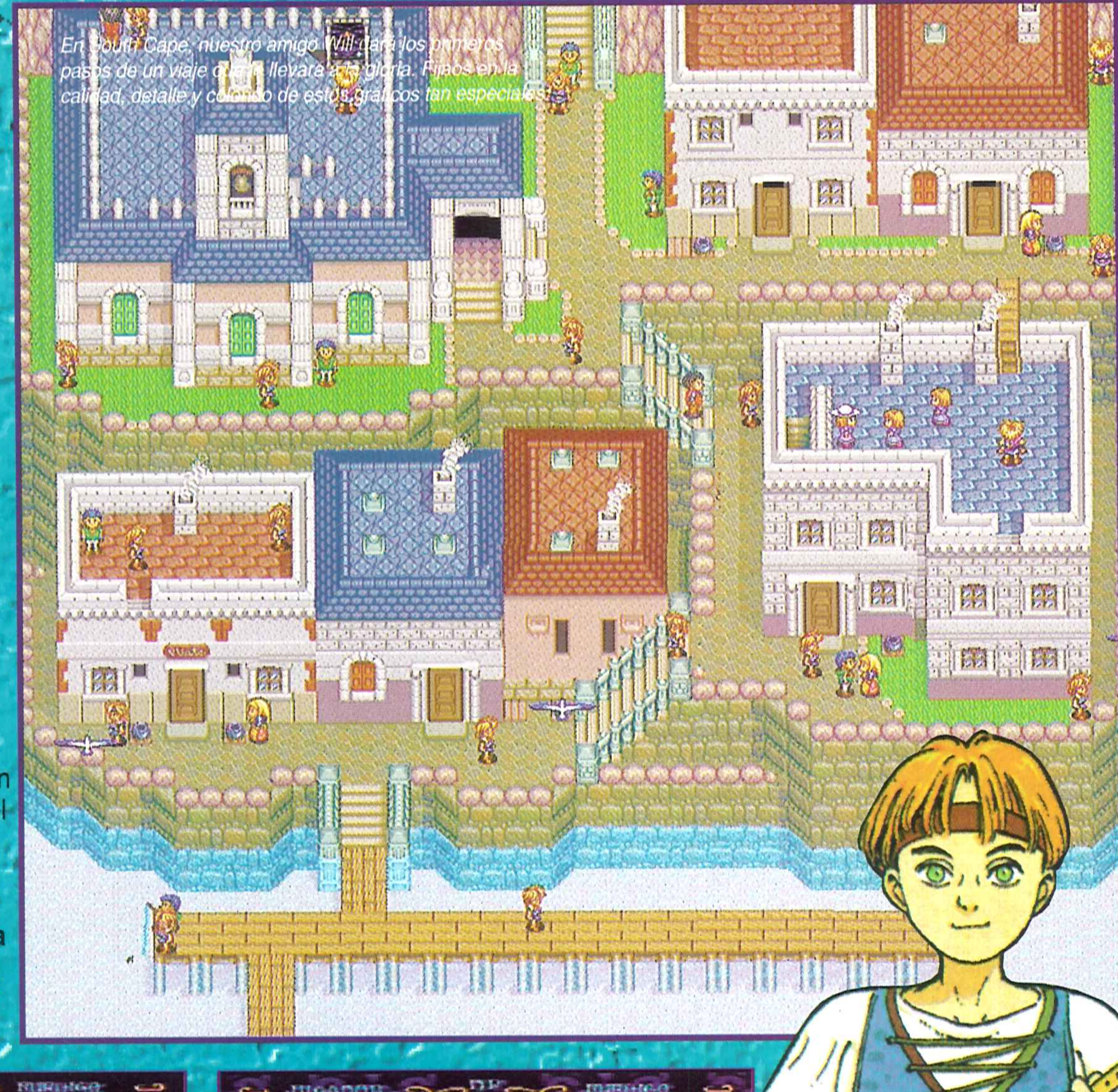
Por supuesto, no faltarán los **enemigos (54 tipos distintos)**, ni los cofres con tesoros escondidos, ni compañeros que se unirán al grupo, ni **acertijos para resolver.** Además, aunque menos importante para los roleros, la calidad gráfica de «Illusion of Time» quedará fuera de toda duda.



que reflejará la aventura, los expertos investigan para dar con la clave del poder del cometa. Uno de estos exploradores, Olman, viajó con su familia al más misterioso reducto de la antigüedad, **la Torre de Babel,** donde todos desaparición sin dejar rastro. De su expedición sólo se salvó el hijo de Olman, Will, que era incapaz de recordar nada. Lo único que había ganado con el viaje era la **extraordinaria facultad de mover objetos sin tocarlos.**

Llegados a este punto es donde empieza la verdadera aventura, en la cual tendréis que **acompañar a Will por su inmenso país,** mientras se unen a vosotros nuevos personajes. Así, contaréis con la ayuda del espíritu Gaia, del poderoso guerrero Feedan y del misterioso Shadown.

En vuestras manos estará desentrañar **el misterio de la Torre de Babel.** ¿Creéis que podréis esperar hasta mayo?



En South Cape, nuestro amigo Will dará los primeros pasos de un viaje que le llevará a la gloria. Fijaos en la calidad, detalle y colorido de estos gráficos tan especiales.



Con la enorme cantidad de textos que encontraréis a lo largo del juego y la importancia de todos ellos, hubiera sido casi imposible jugar sin entender el inglés perfectamente.

En cuanto os descuidéis, podréis perder una pista importantísima para seguir abriendo los caminos de esta gran aventura, plagada de todo tipo de situaciones sorprendentes.

Pocos juegos de rol, ninguno en español

Decir que Super Nintendo tiene pocos juegos de rol sería dar una verdad a medias. ***En Japón,*** *patria madre de Nintendo,* ***los juegos de rol son poco menos que la obsesión nacional.*** *Los hay de todos los tipos, pudiéndose encontrar desde la aventura con su dosis de arcade -como nuestro querido «Zelda»- al más complicado sistema de códigos, pasando por una mezcla de ambos sistemas -un buen ejemplo de éste es «Secret of Mana»-.*

Pero la extensísima variedad que se puede disfrutar en tierras niponas ***contrasta enormemente con la escasez que vivimos aquí.*** *Solamente el consabido* ***«Zelda»*** *y el más reciente* ***«Secret of Mana»*** *intentan cubrir la demanda de un público cada vez más exigente. Y aunque resulte irónico, una de las razones para no traer más juegos de rol* ***es precisamente el idioma.***

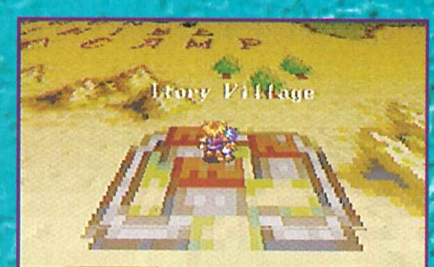






El interior de las viviendas contará con tanto detalle como cualquier otro escenario. Y es que todo tendrá importancia en «Illusion of Time».







Nada se ha dejado a la improvisación a la hora de hacer realidad esta aventura. Pronto os daréis cuenta de la importancia de cada acción.

Con «Illusion of Time» os veréis inmersos en una gran aventura que contiene todos los elementos clásicos del rol, y que tiene el aliciente de transcurrir en un lugar de gran interés histórico, la Torre de Babel. A diferencia de lo que ocurrió allí, el idioma no constituirá problema alguno.

El largo viaje de «Illusion of Time»

Para conseguir tener un cartucho de estas características traducido, han sido necesarios seis meses de viajes, cambios y revisiones que ahora pasamos a explicaros.

*1- De USA se envían todos los textos del juego en inglés. Cada uno de ellos viene **acompañado de una serie de códigos** para localizar su posición en el juego.*

*2- Los textos se traducen respetando los códigos. Se tarda un mes en pasar al castellano las **40.740 palabras del juego.***

*3- Toda la traducción se envía a Estados Unidos para que Enix (los programadores) **implementen los textos en la memoria ROM del cartucho.** Más claramente, para que introduzcan los textos cada uno en su lugar. Esto tarda unas siete semanas.*

*4- El cartucho vuelve a España y en la sede de Nintendo se procede a chequear los textos y durante 15 días **se buscan los errores.***

*5- El cartucho, ya revisado, se envía otra vez a los EEUU con la corrección definitiva **para que pase a la cadena de producción,** tarea que tarda un mes en completarse y que está sujeta a la cantidad de productos con los que se esté trabajando en ese momento.*

*6- Cumplidos todos los plazos y con **el juego perfectamente traducido, ya con su caja y su manual,** vuelve a viajar hacia Europa, pero esta vez en barco. Entre llegar a España y distribuirse se pierde un mes más.*

*Total: **6 meses**, o mejor dicho, mayo.*





CONSOLA: MD • COMPAÑIA: Capcom • LANZAMIENTO: Abril





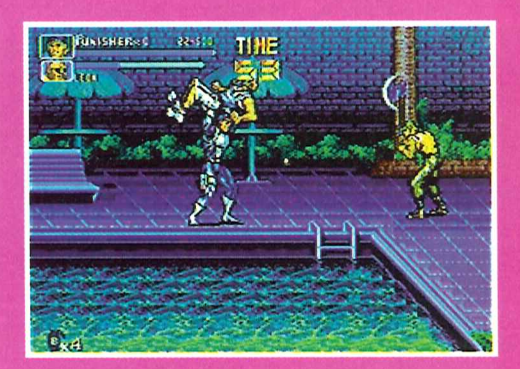


The Punisher

CRUZANDO EL UMBRAL DEL PAPEL

Abril ha sido el mes elegido **por Capcom** para desvincularse de la imagen que desde hace tiempo le asocia inexorablemente con la saga «Street Fighter II» y con los «Megaman». Para lograrlo, van a apostar muy fuerte para convertir a **un superhéroe de la Marvel de nombre «The Punisher»** en todo un pelotazo para este año.

















La recompensa a todos vuestros esfuerzos os esperará escondida en forma de bella señorita. Con premios como éste da gusto jugar a ser un superhéroe.

Un nuevo personaje del mundo del cómic, concretamente de la casa Marvel, va a probar fortuna próximamente en Mega Drive. Se trata de «The Punisher», y llegará a lo largo del mes de abril envuelto en un beat'em up lleno de acción, que estará ambientado en el Nueva York de los años 50.



Un aire de los años 50 envolverá cada escenario de este juego. No faltarán ni los gangsters armados con ametralladoras ni los coches de época.









Cuando haya que enfrentarse a los chicos malos, cualquier objeto podrá ser usado como arma. Incluso el mobiliario del escenario.

El cartucho en cuestión adoptará la forma de un **beat'em up clásico**, en el que el protagonista (un ex-marine sediento de venganza desde que perdió su familia a manos de unos delincuentes callejeros) tendrá que ir limpiando las calles de Nueva York a base de golpes y disparos. Para aumentar sus posibilidades de salir con vida de la misión, el vengador podrá **recoger las armas que dejen caer sus enemigos.** Algo que también tendrá su reflejo en el marcador final, cuando le sean canjeadas por valiosos puntos.

Todo el desarrollo del juego **seguirá las pautas propias de los comics** y las escenas de acción se mezclarán con los diálogos con objeto de recrear el ambiente de este tipo de publicaciones. En cuanto a las opciones que nos ofrecerá, conviene destacar **el interesante modo de dos jugadores simultáneos** en el que el segundo participante controlará las evoluciones de otro famoso héroe de la Marvel: **Nick Fury.**





Un inocente viaje en autobús se transformará en toda una batalla campal. La causa de este desaguisado no será otra que la aparición de un enjambre de enemigos.





CONSOLA: SN • COMPAÑIA: Ocean • LANZAMIENTO: Mayo

SUPER TURRICAN 2

TURRICAN VA A VOLVER PARA QUEDARSE

El aventurero espacial mejor vestido de la galaxia, **Super Turrican,** va a retornar con nuevas vivencias que compartir con todos los poseedores del Cerebro de la bestia. Si su presentación os dejó gratamente sorprendidos con las posibilidades de combate, gráficos repletos de scroll parallax y multidireccional o enormes enemigos finales, preparaos para seguir disfrutando con todos estos detalles técnicos y un buen número de novedades

Concebido como un **arcade de aventuras con ciertas zonas de plataformas y mucho de matamarcianos**, el arsenal de que dispondrá Super Turrican en sus correrías por el espacio es como para tener en cuenta. A las dos armas básicas se le unirá la posibilidad de **activar un número limitado de bombas,** y cada cierto tiempo podréis **aumentar o cambiar el tipo de disparo** entre cuatro posibilidades distintas.

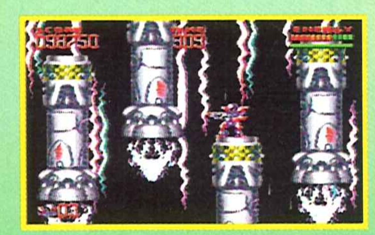
Sus desplazamientos a través de la galaxia los realizará, en principio, con el famoso "caballo de San Fernando", para llegar a otras fases en la que podrá conducir **divertidísimas y potentes motos siderales o subacuáticas**. Incluso, conforme avance la aventura, tendrá a su disposición **un saltarín coche del desierto con su correspondiente disparo** perfectamente calibrado

Mención aparte merece la sorprendente calidad gráfica que han alcanzado los chicos

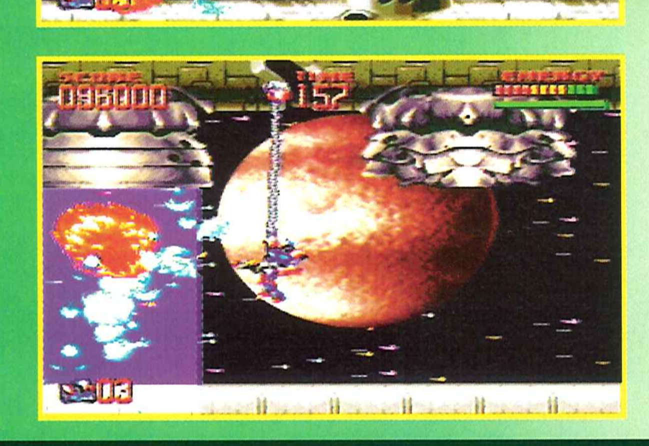








Hace unos meses un personaje nos sorprendió con una aventura espacial apasionante y bien realizada al mismo tiempo. Su nombre era Turrican, y en mayo va a volver a la Super para confirmar que su éxito no fue una casualidad.









Una de las características más llamativas de «Super Turrican» será su capacidad de movimiento, gracias entre otras cosas a que poseerá un brazo extensible muy práctico.





Un garaje muy completo









Una de las novedades que podréis encontrar en la segunda parte de las aventuras del héroe galáctico «Super Turrican», será la posibilidad de **conducir una gran variedad de vehículos**. En estas fases se combinarán **las zonas de scroll horizontal con otras de scroll frontal e incluso vertical.** Además del coche con el que atravesará el desierto, «Super Turrican» podrá desplazarse bajo el agua con una potente **moto subacuática** y por el espacio sideral con otra **nave** especialmente diseñada para esta zona.



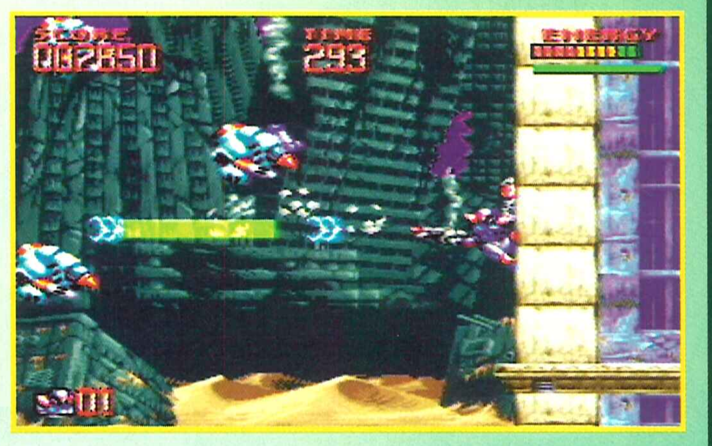
de **Ocean** en este programa. Al **múltiple scroll** se sumará unos fondos de gran nitidez y colorido, y un desarrollo que variará de una zona a otra del juego. De este modo, os encontraréis con fases en las que, a los mandos de una moto sideral, atravesaréis sicodélicos túneles espaciales llenos de trampas y enemigos.

Del **excelente sonido y los gigantescos enemigos finales**, entre otras cosas, ya hablaremos en la review, que no es bueno contarlo todo de una vez.









Todo un completo arsenal de armas diferentes, a cuál más efectiva, estarán a plena disposición de aquéllos que se atrevan con «Super Turrican 2».

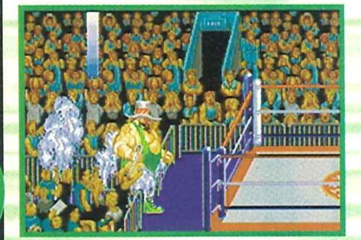






CONSOLA
mega drive
COMPAÑÍA
sega
LANZAMIENTO
mayo

slammasters






La fiebre luchadora de los sábados por la noche en USA nos trajo unos extraños señores que hacían como si se pegaran pero que en realidad le echaban mucho teatro. Era **el wrestling,** una modalidad de lucha eminentemente yankee, que pronto empezó a tener sus propios programas de consolas. Todos los soportes cuentan con algún juego de estas características, pero ninguno ha logrado ofrecer la excelente espectacularidad que os mostrará **«Saturday Night Slammasters» para Mega Drive,** gracias especialmente a los **32 megas** que contendrá este juego.

A pesar del número tan elevado de memoria utilizada, los luchadores disponen de **un solo golpe especial**. Aunque eso sí, sus movimientos serán muy rápidos y de una gran efectividad en cada uno de los **diez luchadores** que podréis elegir para protagonizar los combates más impresionantes.



Cada uno de los diez luchadores, además de un espectacular golpe especial, tendrán su propio ring en el que pelearán como si estuvieran en su propia casa.

fatal fury special





Uno de los programas de lucha más actuales y deseados de la factoría SNK, **«Fatal Fury Special»,** va a asomarse muy pronto a las pantallas **del Mega CD** por gentileza de **JVC** y de la mano de **Arcadia**.

En esta demoledora conversión podréis enfrentaros a los **15 luchadores callejeros** más despiadados de la historia del videojuego, incluidos los míticos jefes de las anteriores versiones. Por supuesto, para hacerles morder el polvo tendréis a vuestra disposición una infinidad de combos, patadas, mamporros e incluso nuevos movimientos finales que os permitirán disfrutar a tope de vuestras victorias.

Para que os hagáis una ligera idea de la jugabilidad que ofrecerá este compacto, diremos que **cada luchador tendrá un total de 6 golpes especiales,** incluidos algunos de contraataque. Claro que en el aspecto gráfico no se quedará atrás. Vais a encontrar un colorido asombroso y unos







superviews superviews superviews superviews



CONSOLA
mega cd
COMPAÑIA
JVC
LANZAMIENTO
abril

Con sólo fijaros en las pantallas, ya os podéis hacer una idea de lo que en breve vais a poder regalar a vuestro Mega CD. Un clásico como éste le será irresistible.

sprites de tamaño gigantesco, para que no os perdáis ni una gota de la fuerza característica de este clásico arcade. En fin, cualidades para enamorar y convencer no le faltarán.

Así que ya lo sabéis, ha sonado la hora del "castañazo" en Mega CD, que buena falta nos iba haciendo. Para disfrutarlo, tendréis que estar bien preparados, porque este juego va a salir **antes de lo que muchos creéis.**

Los quince luchadores contarán con su escenario, que recogerá los aspectos más llamativos de su país de origen.

Colorido y definición gráfica no van a faltar en la versión para Mega CD.

mister tuff

Procede de un planeta llamado Utopía, pero su presencia en el soporte **dieciséis bit de Nintendo** no será nada de eso, sino toda una realidad de diversión y originales plataformas. En ellas, nuestro protagonista, **un robot al que se le podrán ir acoplando multitud de objetos,** deberá romper a puñetazo limpio un número determinado de barreras que se interponen entre él y el resto del mundo.

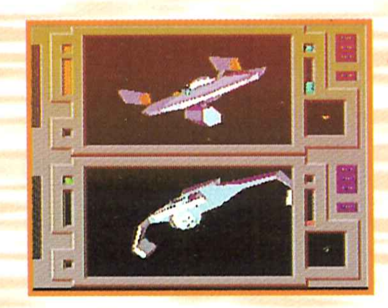
La posibilidad de ir modificando el aspecto físico y **aumentar la capacidad de maniobra de Mr. Tuff,** lo convierten en un programa original. Además, habrá continuas variaciones en el modo de enfrentarse a los enemigos que se encontrará a lo largo de su aventura.

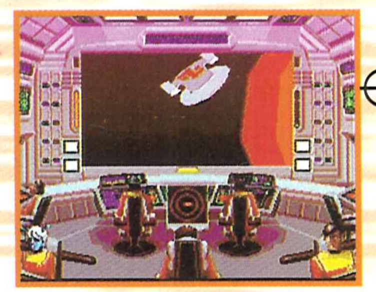
CONSOLA
super nintendo
COMPAÑIA
ocean
LANZAMIENTO
mayo



En este juego controlaréis todos y cada uno de los aspectos de naves tan completas como el Enterprise. En esta pantalla podréis modificar cualquier función táctica de vuestro aparato y poneros al habla con otros viajeros del espacio.

CONSOLA
super nintendo
COMPAÑÍA
interplay
LANZAMIENTO
abril

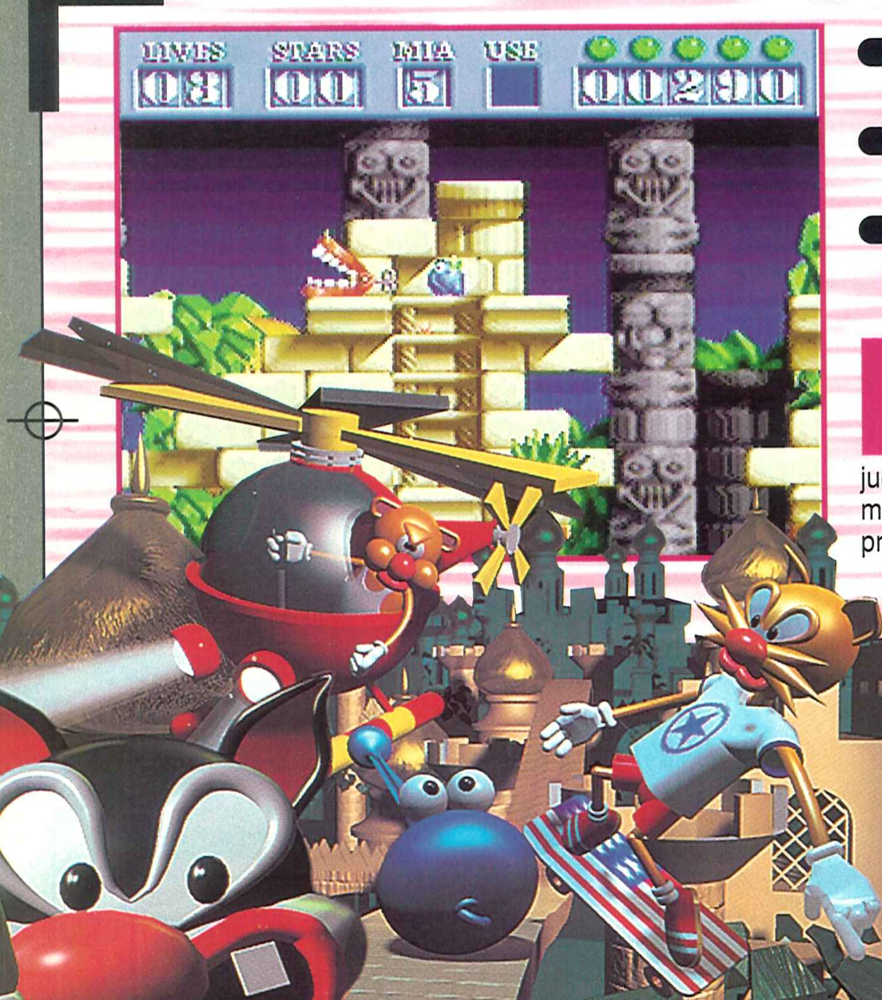




Pese a la cantidad de cartuchos alusivos a **«Star Trek»** que circulan por el mundo, en España nos hemos tenido que conformar hasta ahora con dos juegos para Game Boy. **Interplay, de la mano de Arcadia,** va a solucionar el problema al poner a disposición de la Super este completo **arcade con tintes de simulador.**

En él podréis pilotar junto al Almirante Kirk **tres naves de la Federación,** para afrontar misiones que recrean situaciones de la serie, o forjaros vuestro propio nombre acudiendo a la academias y resolviendo las distintas tareas que os encargue vuestro instructor. Además, disfrutaréis de **un divertido modo versus** en el que los dos jugadores podréis elegir cualquier nave, tanto de la Federación como enemiga. Y todo ello, con las inevitables **rotaciones** incluidas.

star trek

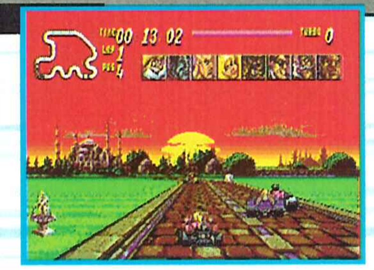


CONSOLA
super nintendo
COMPAÑÍA
ocean
LANZAMIENTO
mayo

Putty Squad» resultará una sorpresa para todos los amantes de las plataformas y los juegos originales. O por lo menos, eso es lo que pretende **Ocean** con este sorprendente cartucho.

En él, el pequeño protagonista, **una rechoncha bola azul,** se encontrará ante la dura tarea de enfrentarse a **54 complejos niveles** con mapeados multidireccionales, donde sobrarán enemigos, peligros y humor.

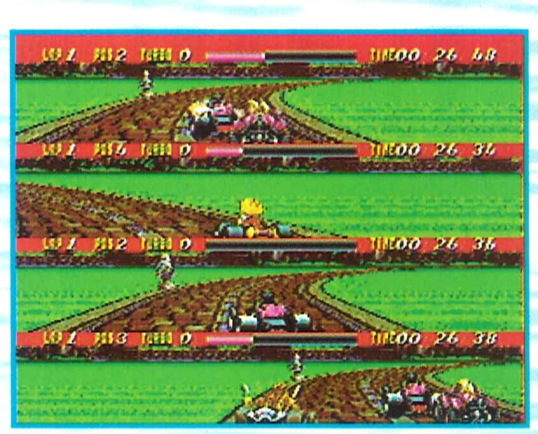
Putty tendrá la dura y divertida misión de rescatar a todos los amigos que estarán repartidos por cada uno de los niveles. Para llevar a cabo tan especial tarea, podrá **deformar su cuerpo hasta convertirse en casi cualquier cosa** y escurrirse por casi cualquier lugar. Así, podrá estirarse, encogerse, pegarse al techo o flotar como un globo de gas, para que





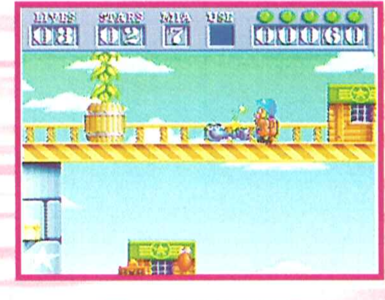

Ocho pilotos dispuestos a todo, ocho vehículos cargados de magias y golpes especiales, y un amplio repertorio de circuitos para que os explayéis a gusto serán los ingredientes fundamentes de **«Street Racer»** en su versión **para Mega Drive**. Un cartucho de 8 megas que, además de invitaros a saborear la emoción de la velocidad, contará con **dos curiosas opciones: "Soccer" y "Rumble"**, así como la posibilidad de hasta **4 jugadores simultáneos** vía Sega Tap y pantalla partida. Sin duda, un juego que no va a dejar lugar al aburrimiento.


CONSOLA
mega drive
COMPAÑÍA
ubi soft
LANZAMIENTO
abril



Ésta es la visión que tendréis si conectáis un Sega Tap y os dedicáis a competir con tres amigos. Será un emocionante todos contra todos en el que se verá quién es el mejor.

street racer

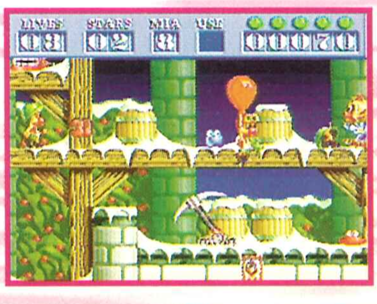


Ya veis que de este cartucho os podréis esperar casi cualquier cosa. El humor, el colorido y los complejos mapeados serán algunas de las virtudes más atractivas del juego.

esquivar enemigos no sea una tarea imposible.

Lo verdaderamente divertido de este cartucho será explorar cada enrevesado nivel, encontrar los items escondidos y, sobre todo, **saber utilizar cada uno de ellos en el momento más oportuno.** Teniendo en cuenta estas bases, la variedad de fases, lo original de cada escenario y lo retorcidamente extraño de cada situación conseguirán enganchar a cualquier jugador que guste de darle al coco. Además, los **gráficos, coloristas y simpaticones,** terminarán de poner la nota adecuada para que el juego os entre por los ojos.

Si queréis saber más cosas, vais a tener que esperar **hasta mayo.** Putty Squad y su extraña cohorte de amigos y enemigos os estarán esperando para demostraros de lo que es capaz una bola azul con grandes ideas.



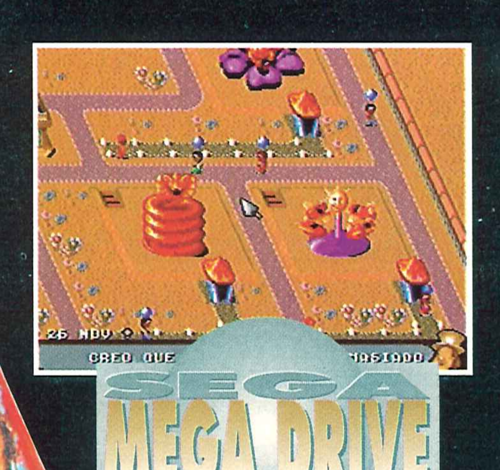

putty squad

¡VEN AL PARQUE!

Theme Park







SEGA MEGA DRIVE

Theme Park» es uno de los programas más adictivos y entretenidos que hasta la fecha han pasado por PC y Macintosh. Ahora, el grupo de programación que le dio vida, Bullfrog, se ha encargado de trasladarlo con escasas variaciones a los 16 bits de Sega. El objetivo del juego es muy sencillo y se resume en pocas palabras: construir parques de atracciones y hacerlos rentables. Dicho así parece fácil, pero no lo es tanto ya que se van a poner a prueba vuestras dotes como organizadores, para realizar inversiones y, en definitiva, para dominar un imperio de la diversión.

Aunque la oferta de lugares en los que construir es de 24, vais a comenzar vuestra aventura empresarial en el Reino Unido con un capital de 200.000 pesetas, ya que es el único país en el que no tendréis que desembolsar un duro por el terreno. En el resto, los precios oscilan entre las 300.000 pesetas y los 20 millones de Japón, el lugar donde más alto se cotiza el terreno junto con China y el estado norteamericano de California. Una vez que hayáis conseguido un parque de atracciones que sea rentable, podéis sacarlo a subasta para, con el dinero obtenido, aspirar a comprar un nuevo terreno. Este proceso se repetirá sucesivamente siempre que no os arruinéis. Y además, cada vez que consigáis vender un parque de atracciones conseguiréis un password.

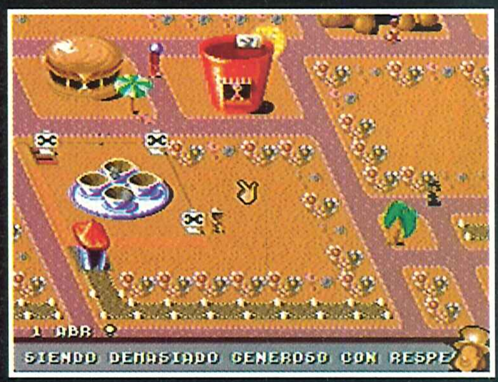
Pero para lograr todo esto, antes tenéis que adecentar el terreno y construir en él. Bien, pues manos a la obra. Valiéndoos del menú de opciones, podéis asfaltar caminos para facilitar el recorrido de los visitantes, construir atracciones, instalar tiendas y contratar personal, además de revisar vuestros balances de ingresos y gastos, modificar los precios, pedir créditos o, algo que resulta importantísimo, invertir en investigación y desarrollo.



Los puntos azules en el mapa os indican los países donde podéis adquirir terreno. Antes de decidiros, es importante que estudiéis lo que ofrece cada lugar.



Como todo empresario que se precie, tendréis que negociar los salarios. Para evitar huelgas hay que llegar a un acuerdo antes de que desaparezcan las galletas.



El hombrecillo que aparece en la esquina derecha inferior os dará valiosos consejos en español con la intención de que vuestro parque resulte todo un éxito.

Conoce a fondo el menú



CAMINOS ASFALTADOS: Para construir los caminos por los que pasearán los visitantes. Son fundamentales.



CAMINOS ATRACCIONES: Para construir rutas acordonadas que conduzcan a la entrada de las atracciones.



ATRACCIONES: Os indica las atracciones de que disponéis, su precio, capacidad y características.



TIENDAS: Os señala los puestos que podéis abrir en el parque, su coste, tipo de productos que venden...

PARQUES Y JARDINES: Informa sobre los adornos florales disponibles, farolas o servicios públicos.





INTERROGACION: Os permite seleccionar visitantes, atracciones, tiendas y trabajadores para obtener información.

TRABAJADORES: Para que el parque funcione debéis contratar animadores, mecánicos y servicio de seguridad.



RETORNO: Con esta opción podéis volver al inicio del juego, saliendo automáticamente del parque que estéis construyendo en ese momento.



BALANCE: Información del estado general de vuestras finanzas, cambios del precio de entradas, créditos...

VISITANTES: La barra superior indica la cantidad de público que viene al parque, y la inferior la ocupación del siguiente autobús.



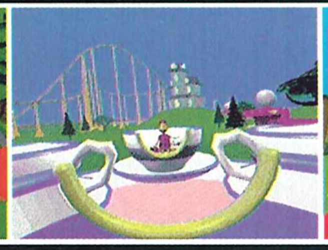
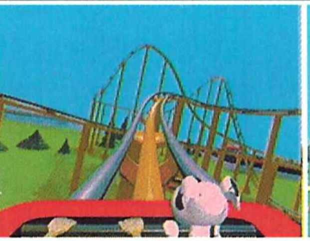
MENU TIENDAS: Para acceder al menú que permite modificar los precios o las características del producto que se vende en cada una de las tiendas del parque.



MENU ATRACCIONES: Se puede modificar su duración y velocidad, ponerlas o quitarlas de funcionamiento, e incluso llamar al mecánico cuando sea necesario



MENU GENTE: Obtendréis datos referentes al público (atracciones que visitan, nivel de diversión...) o a los empleados (atracciones revisadas, salario...).

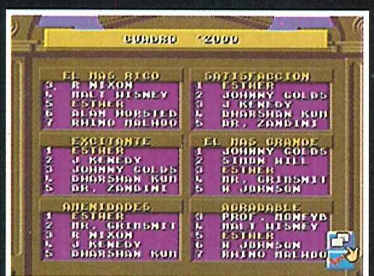





Cada vez que empecéis un nuevo parque recreativo contaréis con cuatro atracciones fijas (Castillo, Cabaña en el árbol, Congo Loco y Casa Fantasma) y otros tantos puestos (cafetería, el quiosco de batidos de Mr.Walley, tienda de globos y tiro al pato). De lo atractivo que resulte su exposición al público (a lo que ayuda adornar con lagos, diversos tipos de árboles, fuentes o setos), de los precios que establezcáis o de la duración y velocidad de las atracciones dependerá que vuestro parque resulte un éxito, para así poder añadir las atracciones y puestos que crean convenientes los miembros de vuestro equipo de investigación. Eso sí, de lo contrario llegará la quiebra y el final de la partida... pero mejor será no pensar en eso.

Tampoco debéis olvidaros de contratar el personal imprescindible para el correcto funcionamiento de vuestro proyecto. Los mecánicos mantendrán las atracciones en condiciones óptimas, los encargados dejarán el parque más limpio que una patena, los guardas mantendrán el orden, y el grupo H. Tiburón animará al público para que disfrute lo más posible.

Por último, añadir que podéis elegir entre tres niveles de dificultad y otros tres estados de ánimo de los visitantes (público feliz, normal o exigente), así como tres niveles de dureza de vuestros oponentes. Y además, entre los idiomas en los que se ha programado el cartucho, se encuentra el castellano. ¿Qué más se puede pedir para construir un parque a gusto del consumidor?





Para que no falte de nada y os sintáis como verdaderos empresarios, cada cierto tiempo aparecerán datos generales de vuestra posición social.

Esto no es más que un ejemplo de lo que se puede hacer en «Theme Park». Existen cientos de posibilidades para situar las atracciones, los puestos de venta y los caminos. Eso sí, tened en cuenta que las salidas de las atracciones deben desembocar en un camino asfaltado, al igual que las entradas de las tiendas. Echadle un poco de imaginación y... ¡a jugar!

Ante todo, estar informados

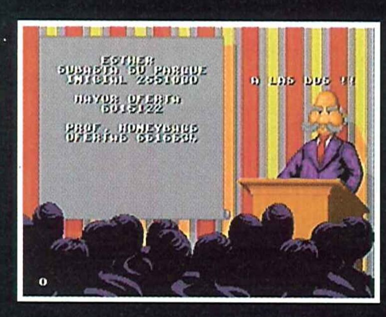
Vosotros vais a ser los dueños y señores del parque. Como tales, podréis saber cuántas atracciones ha visitado una persona, subir o reducir el salario de los empleados y conocer el rendimiento de los mismos, ver el número de personas que han subido a una atracción o han comprado en una tienda concreta, e incluso modificar las condiciones de los productos en venta.











Una vez que el parque construido adquiera valor, podéis subastarlo para emprender un proyecto más ambicioso.



Es importante tener limpio el parque. Para ello, podéis trasladar a los encargados al lugar más adecuado.

Entretenido cien por cien

Conocíamos «Theme Park» para Pc y Macintosh, esperábamos su versión para consola como agua de mayo, y cuando ha llegado a nuestras manos convertido en cartucho para Mega Drive no nos ha decepcionado.

Se trata de un juego que nos obliga a pensar, lo que nunca viene mal. Además, con un planteamiento sencillo proporciona horas y horas de juego, y eso se agradece. Encima, aparece traducido a nuestro idioma, lo que no deja de ser un bombazo si tenemos en cuenta la escasez que hemos sufrido de juegos en castellano, y lo necesarias que resultan las indicaciones que aparecen a lo largo de la partida. En definitiva, toda una delicia de programa que sería verdaderamente imperdonable que os perdierais.

Cruela de Vil



ESTRATEGIA
ELECTRONIC ARTS
Bullfrog Productions

Nº jugadores: 1
Vidas: -
Nº de fases: 24 parques
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — **86**
Los sprites tamaño liliputienses están bien definidos y se mueven a las mil maravillas.

Música — **80**
Las melodías están marcadas por un gracioso tonillo de feria, que con el tiempo acaba cansando.

Sonido FX — **76**
No escucharéis nada del otro mundo, sólo gritos de alegría y algún lloriqueo no muy bien plasmado.

Jugabilidad — **94**
Una vez que se conoce para qué sirve cada opción no presenta problemas y resulta fácil de manejar.

Adicción — **93**
Cada parque supone un nuevo reto, por lo que una vez que comencéis a jugar os será muy difícil dejarlo.

Total — **92**
Una excelente conversión del programa para Pc y Macintosh que os invita a convertiros en empresarios de un imperio de diversión.

Lo Mejor

- **Por supuesto, que esté traducido al castellano.**
- **Que resulte tan entretenido.**

Lo Peor

- **Arruinarse en alguno de los parques y tener que volver a empezar con él.**



Tetris &



LA MEJOR RECETA DE NINTENDO

SUPER NINTENDO

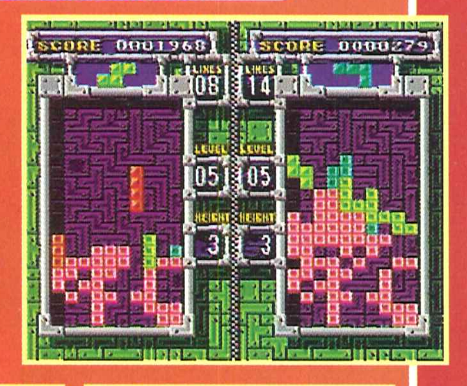
Explicar a estas alturas en qué consiste el «Tetris» raya en lo repetitivo e, incluso, en lo ridículo. Porque vamos a ver, ¿quién no se ha echado una partidita bien sea en la recreativa o en la portátil? Claro, que una de las novedades es que éste es el primer «Tetris» que sale "por lo legal" en nuestro país para Super (otros como «Super Tetris + Bombliss» no los vimos por estos lares en versión Pal).

Por si la fiebre del «Tetris» no fuera suficiente, los chicos de Nintendo han realizado una especie de "mix" con otro juego que sonará a los usuarios de Game Boy y N.E.S. Se trata de «Dr. Mario», que ha sido rescatado del baúl de los recuerdos para mayor gloria de los 16 bits de Nintendo.

El resultado de esta fusión es un cartucho con infinidad de opciones, destinado a que os volváis locos resolviendo puzzles y colocando piezas en su sitio. Un cartucho en el que lo que importa es la adicción y la jugabilidad, y os aseguramos que tiene kilos y kilos de ambas.

Mixed Match

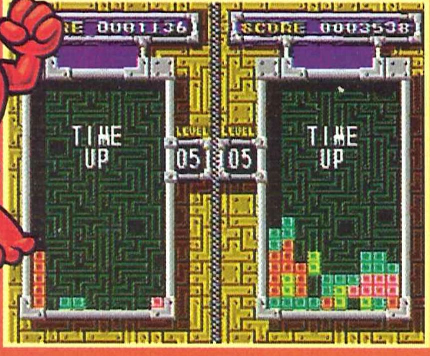
Exclusivamente para dos jugadores, este modo de juego alterna «Tetris» con «Dr. Mario». Consiste en hacer un número de líneas, eliminar virus y, por último, hacer líneas como locos. Y todo en un tiempo concreto.







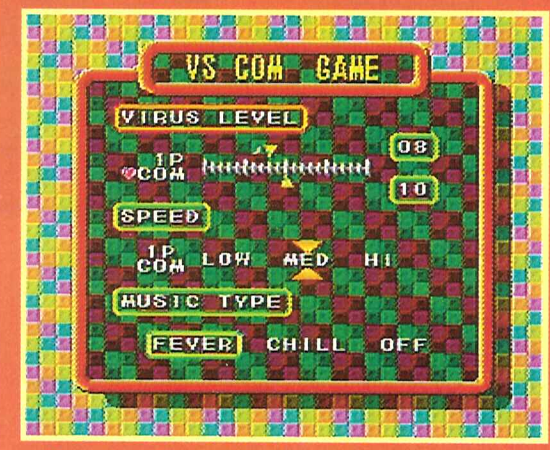
Podéis determinar la dificultad de cada una de las dos pruebas que compone este modo de juego.



Jugaréis hasta que el cronómetro marque cero. Después, la suma de los puntos determinará quién ha sido el ganador.

Dr. Mario

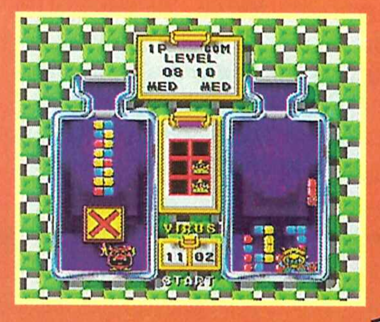
Dr. Mario



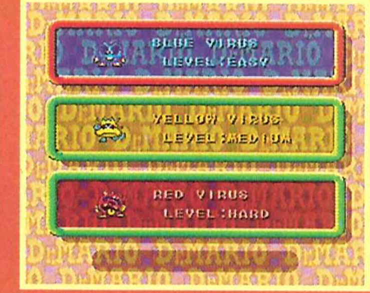
En este sencillo menú podéis elegir la cantidad de virus que tenéis que eliminar, la velocidad a la que van a caer los anti-virus y el tipo de melodía que preferís escuchar.



Gana cada jugada el que antes consiga eliminar todos los virus de la pantalla o "eche" a su rival de la misma. Aunque necesitáis tres victorias para proclamaros vencedores.







Puede que muchos de vosotros recordéis este juego, y es que se trata de un viejo conocido de los usuarios de Game Boy y N.E.S. que ahora Nintendo ha rescatado para su Cerebro de la Bestia. El reto no puede ser más simple, ni más divertido. Se trata de eliminar todos los virus que aparecen en pantalla, evitando que ésta se vea inundada de cápsulas y el juego concluya. El Dr.Mario tiene todos los anti-virus que necesitáis para "curar" la pantalla, sólo que tenéis que colocar en línea (horizontal o verticalmente) cuatro del mismo color para que resulten efectivos. El número de virus lo elegís vosotros, determinando la dificultad, y podéis jugar solos o midiendo fuerzas con la computadora u otro jugador.

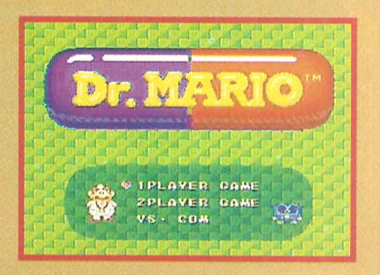
En el modo versus, cuando un jugador haga dos líneas a la vez, el otro recibirá un "regalito" en forma de fichas que caen indiscriminadamente.







SUPER NINTENDO



PUZZLE
NINTENDO
Nintendo

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 0
Niveles de Dificultad: Progesivo
Continuaciones: Ninguna
Megas: 4

Gráficos — 75
Sólo virus de colores y el Dr. Mario lanzando el remedio. Sencillo y al mismo tiempo efectivo.

Música — 86
Podéis elegir entre tres tipos de melodías diferentes para darle marcha a los anti-virus.

Sonido FX — 73
Un "tiroriro" que suena cada vez que un jugador consigue eliminar varios virus a la vez.

Jugabilidad — 93
Una manejabilidad asombrosa, en la que sólo os puede traicionar la falta de reflejos.

Adicción — 96
No podréis evitar engancharos como locos, sobre todo si probáis la opción de dos jugadores.

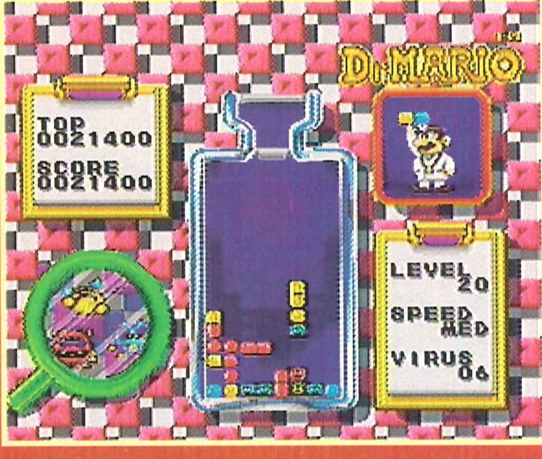
Total — 94
Nintendo ha acertado de pleno llevando al Dr. Mario a sus 16 bits. Este «Dr. Mario» se convertirá en un auténtico vicio.

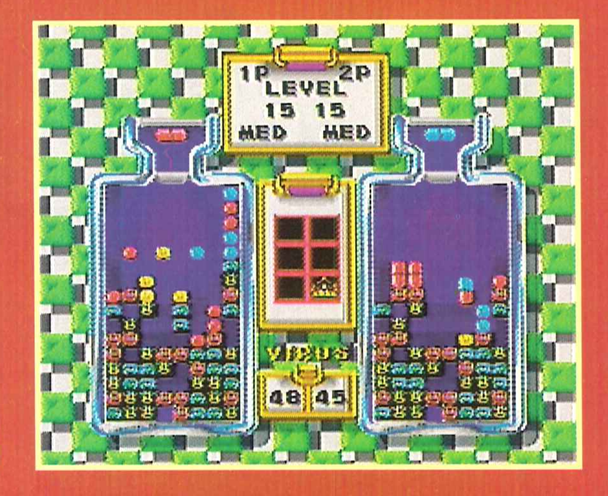
Lo Mejor
- El furor que este juego ha causado en nuestra redacción. ¡Hasta los maquetadores están enganchados!
- Competir con otro jugador.

Lo Peor
- Que en el modo versus el otro jugador os lance muchos "regalitos".



El genuino «Tetris» vuelve acompañado de un juego igual de adictivo o más, «Doctor Mario». Que vuestra Super se prepare, que puede acabar echando humo.







Tras la pantalla de presentación, llegará el momento de decantarse por una de las tres modalidades de juego que contiene el cartucho. Esta pantalla será la que os ofrezca las opciones.

El remedio contra el aburrimiento

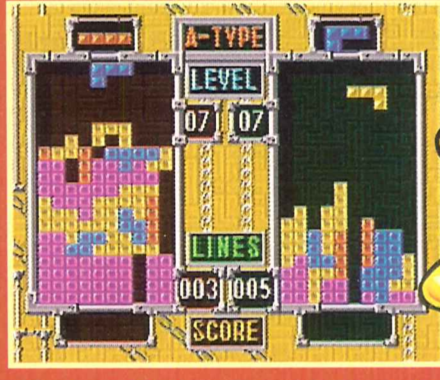
A ver quién es el guapo que es capaz de resistirse a uno de los títulos con más gancho de la Historia. Decir «Tetris» es lo mismo que decir adicción, y es que estamos hablando de un juego que gusta a todo el mundo y que es capaz de crear verdadero vicio en los jugadores.

Pues bien, si este juego se combina sabiamente con «Dr. Mario», da lugar a un cartucho sobresaliente en lo que se refiere al entretenimiento. Y si encima optáis por los dos jugadores simultáneos en cualquiera de sus opciones de juego, será el no va más.

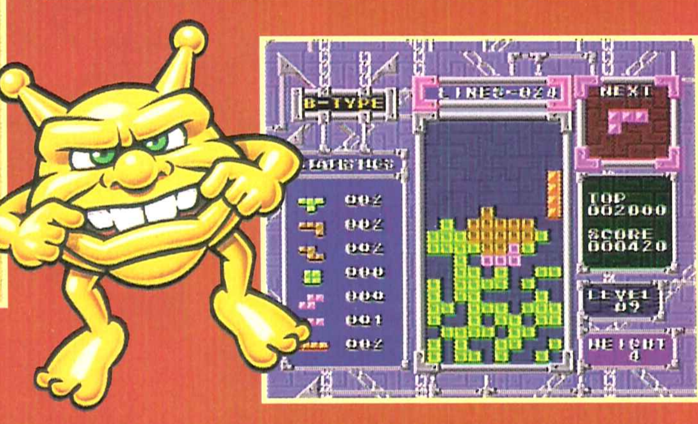
Cruela de Vil







Elijáis la modalidad que elijáis, el plato fuerte de cualquiera de los modos de juego es la opción de dos jugadores simultáneos. Una bomba adictiva.

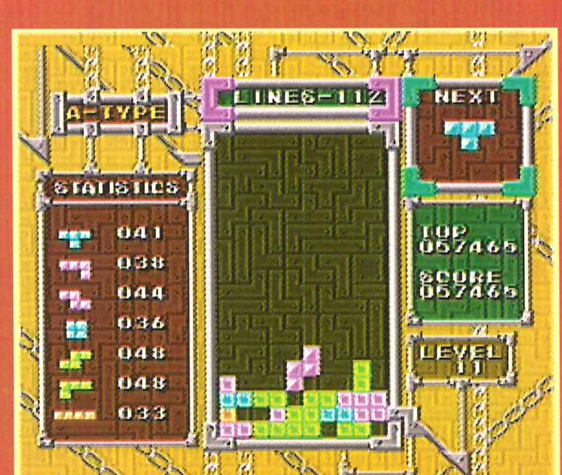


Si quieres diversión, toma dos tazas

Bajo el nombre de «Tetris & Dr. Mario» se esconde una de las bombas de diversión más explosivas que ha podido llegar a la Super en los últimos tiempos. A la adicción que ya todos conocéis de «Tetris» se le une una nueva variación, consistente en unas bacterias que es necesario eliminar por medio de unas cápsulas del mismo color.

Un programa en el que no destacan los gráficos ni los efectos de sonido, pero sí, y cómo, la capacidad de divertir, especialmente en la opción de dos jugadores. Como dato, decir que ha alcanzado límites de adicción nunca conocidos en nuestra redacción.

Boke



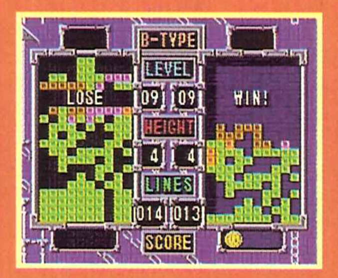
Tetris

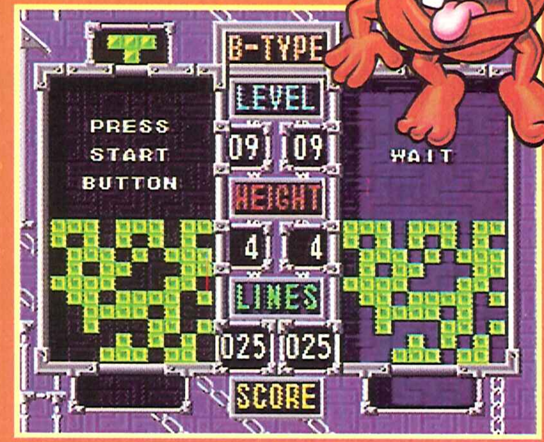
Desde su primera aparición en recreativa, el archiconocido «Tetris» se convirtió en un auténtico bombazo cuyo radio de alcance abarcó a los jugadores de todo el planeta. Ahora, gracias a vuestra Super Nintendo, podéis redescubrir uno de los juegos más adictivos que han existido, existen y existirán.

Jugar a solas, competir contra la computadora o enfrentarse a otra persona son las opciones de este «Tetris» que presenta dos modalidades: hacer líneas sin parar o completar un número determinado de las mismas. En ambos casos, podéis elegir entre 10 niveles de dificultad según vuestras cualidades y reflejos.

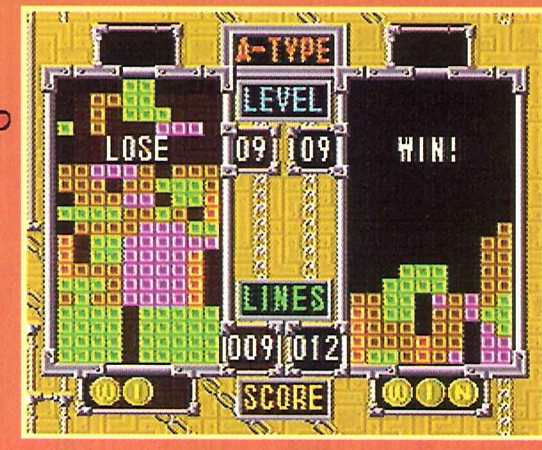




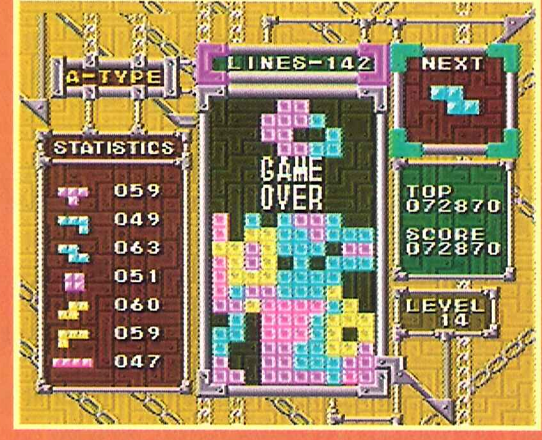




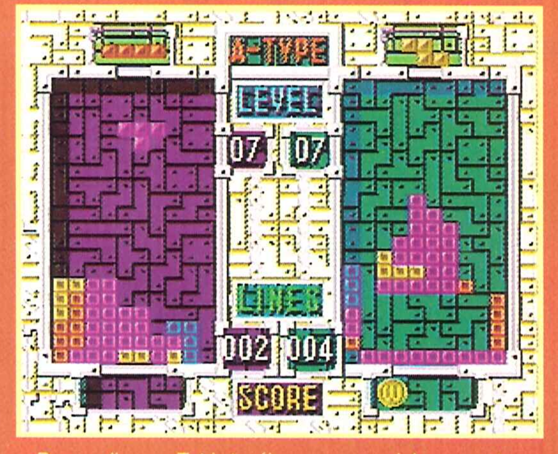
En el tipo "B" de juego, en el que la pantalla aparecerá inundada de piezas un tanto molestas, debéis completar 25 líneas antes que el contrario si queréis derrotarle.



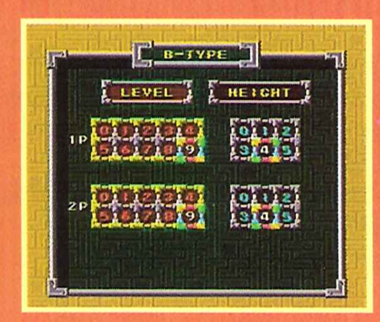
Para ganar la partida, tenéis que lograr tres victorias parciales. ¡Ah!, y si hacéis varias líneas a la vez, lograréis que los bloques de la pantalla contraria asciendan.

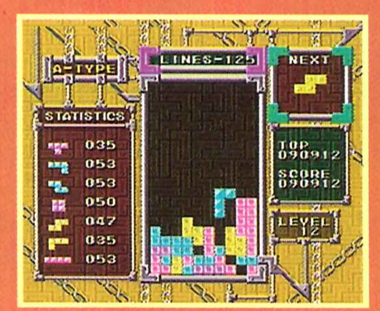


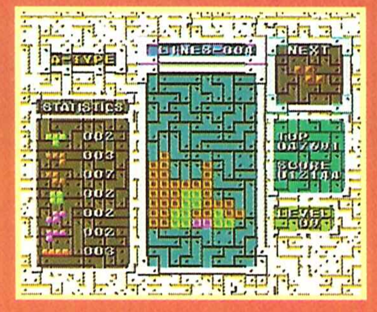
Vuestro reto consiste en evitar que las fichas alcancen la parte superior de la pantalla. Si esto sucede, perderéis.



Para realizar un Tetris tenéis que conseguir hacer cuatro líneas de golpe. Cuando esto suceda, el contrario temblará.







SUPER NINTENDO



PUZZLE
NINTENDO
Nintendo

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 0
Niveles de Dificultad: Progesivo
Continuaciones: Ninguna
Megas: 4

Gráficos — 75
Fichas y más fichas, todo muy simple. Pero, ¿cuándo el Tetris ha necesitado de alardes visuales?

Música — 86
Un curioso repertorio de melodías con mucha marcha, que os animan a colocar fichas.

Sonido FX — 70
Un ligero campanilleo al eliminar una línea y un poco de estruendo al conseguir un Tetris.

Jugabilidad — 93
La gran baza del cartucho: más fácil de manejar imposible, y asequible a todo tipo de públicos.

Adicción — 95
Tetris, dos jugadores simultáneos... ¿Alguien puede resistir la tentación?

Total — 93
El clásico de Alexey Pazhitnov que absolutamente todos conoceréis, en 4 megas que arrasan con todo.

Lo Mejor
- **Los niveles de adicción y jugabilidad que alcanza el cartucho.**
- **Si jugar solo es un auténtico vicio, competir con otro jugador es la bomba.**

Lo Peor
- **Que, para nuestra desgracia, el otro jugador se dedique a hacer Tetris.**

SEGA MEGA DRIVE

LA LEYENDA DEL BRAZALETE DORADO







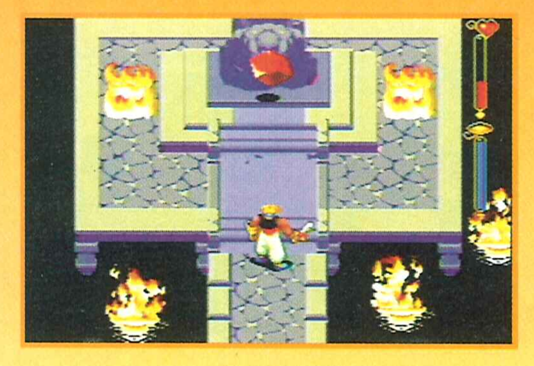
The Story of Thor

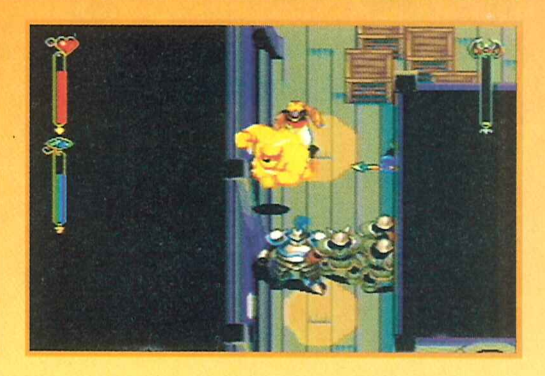
Mega Drive vuelve a ser el escenario de un gran aventura. Alí, príncipe del reino de Oasis, ha encontrado el Brazalete Dorado que le permite tener poder sobre los cuatro espíritus de la naturaleza. Pero existe un complementario, el Brazalete Plateado, utilizado para crear el caos y la confusión. Así que Alí ha de encontrar estos cuatro espíritus y frenar al poseedor del Brazalete Plateado.

La aventura se desarrolla en el reino de Oasis, una isla llena de sorpresas y paisajes diferentes, que van desde los bosques del oeste y las innumerables cuevas, palacios y castillos, hasta las cumbres montañosas. Precisamente los gráficos, tanto los referentes a sprites como a backgrounds, suponen un deleite para la vista.

Por otra parte, no sólo el personaje principal ha sido dotado de una movilidad y capacidad de lucha pocas veces vista, sino que los enemigos también hacen sus pinitos. La variedad de éstos (hay ogros, ratas peludas, serpientes, soldados e incluso zombies) y los espectaculares jefes no dejará de sorprenderos.

Vuestro personaje tiene dos posibilidades de combate complementarias: un buen arsenal compuesto por espadas, ballestas y bombas; y los distintos espíritus que vaya liberando. Además, las barras de salud y las magias siempre podrán ser rellenadas con los items que encontraréis dentro de cofres o al eliminar algunos enemigos. Pero esta capacidad de lucha, los espectaculares paisajes y todo lo demás no servirá de nada si el jugador no utiliza una cualidad que caracteriza al hombre: la inteligencia.






El gran luchador Alí ha de encontrar los cuatro espíritus de la naturaleza y frenar al poseedor del Brazalete Plateado.





Esta bonita joya de orfebrería oriental es el centro sobre el que gira toda la trama argumental de la aventura del príncipe Alí. Su poder debe ser utilizado con nobleza.

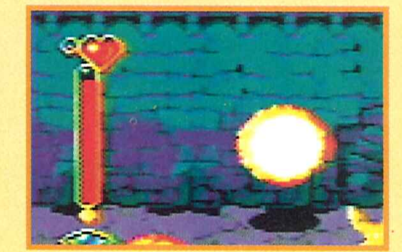


El cuadro de armas que puede utilizar el animado personaje de esta aventura se compone de espadas, bombas y ballestas con distintos tipos de flechas.



La espectacularidad de los enemigos es uno de los mayores alicientes de este arcade de aventuras. Éste en concreto es el guardián del espíritu del fuego.



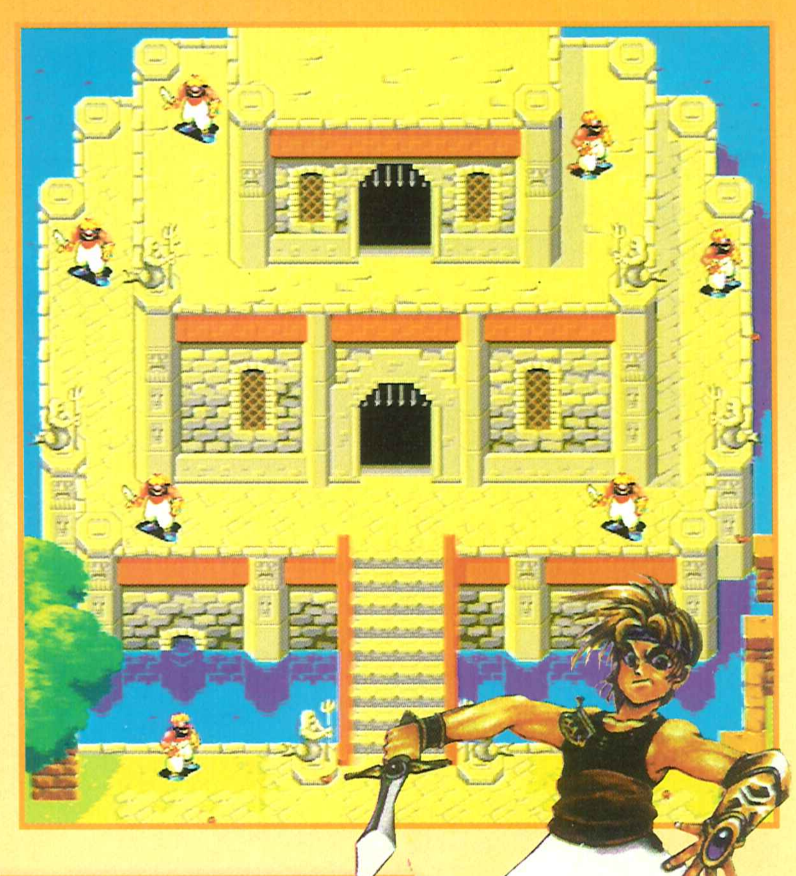






LO MÁS NUEVO

Cada cierto tiempo es importante regresar al palacio del reino de Oasis. Allí el padre de Alí dará valiosa información a su heredero, para que pueda continuar la búsqueda de los espíritus de la naturaleza.





El juego cuenta con una zona de bonus en la que hay que competir contra el reloj.



La versión comentada está en inglés, pero se lanzará con textos en castellano.



El mapa del reino sirve para saber en qué zona os encontráis exactamente.



Aquí tenéis otro de los enemigos de Alí. Si ésta es la cabeza, cómo será el resto.

Rolero y gran luchador

El personaje protagonista de «Story of Thor» puede pasar a la historia de los juegos de rol como uno de los mejor animados. Su capacidad de movimientos y la posibilidad de utilizar un considerable número de armas diferentes en los enfrentamientos con los enemigos que se encuentre en su camino (alguno de los cuales tiene un tamaño verdaderamente descomunal), es propia de los sprites que aparecen en los arcades de lucha. Todo un acierto por parte de Sega, que une la extraordinaria adicción de este tipo de programas a la típica espectacularidad de la lucha.













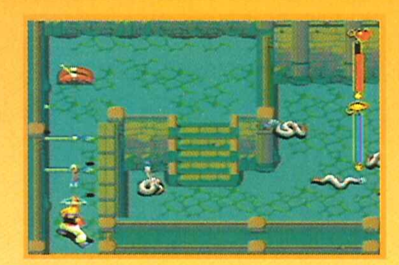




Dentro de un intenso desarrollo aventurero, «Story of Thor» tiene toques de arcade de lucha e incluso de juego de rol.



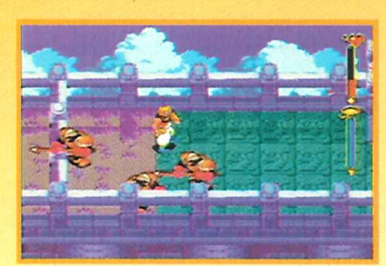




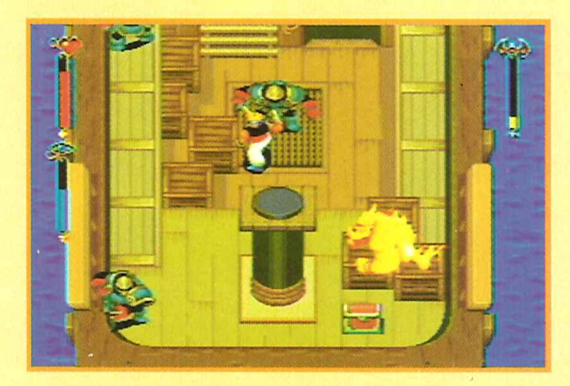














Un Oasis de diversión

No se le puede pedir más a un programa de aventuras para Mega Drive. «Story of Thor» ha sabido conjugar con maestría la técnica de los arcade de lucha -en la capacidad de movimientos y de combate de su personaje protagonista- con la belleza de los paisajes de fondo -backgrounds en la jerga anglicista imperante en este mundillo-, y todo ello dentro de una trama que no pierde en ningún momento la intensidad.

Para terminar de completar un juego de gran calidad como éste, se ha cuidado un aspecto que no suele aparecer en los programas en los que el texto es parte importante del juego: el idioma. Y es que, según nos confirma la propia Sega, el cartucho será comercializado con éstos en castellano.

Boke

Invoca a los espíritus

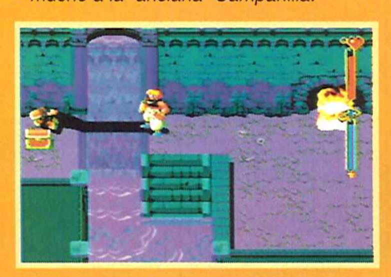
El príncipe Alí va a contar en su aventura con una gran ayuda. Gracias al brazalete de oro, puede controlar los espíritus de los cuatro elementos de la naturaleza. El espíritu del agua será el primero en ser liberado por vuestro protagonista, que posteriormente irá encontrándose con el del fuego, aire y tierra.

Cada uno posee tres tipos de ataque con distinta efectividad, pero todos son muy útiles para acabar con los enemigos o despejar zonas inaccesibles. Para invocarlos, sólo hay que pulsar el botón de magias cerca del elemento al que corresponda el espíritu que queráis invocar.

*Dyto es el nombre del **espíritu del agua**. Su aspecto físico recuerda mucho a la "anciana" Campanilla.*



*El **espíritu del fuego** es el mejor compañero de pelea que podéis encontrar en el reino de Oasis.*

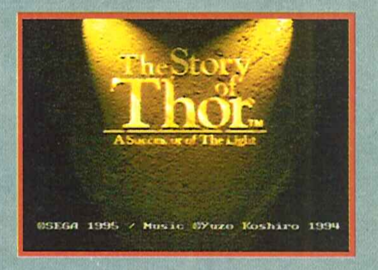


*Aunque tenga una pinta algo chunga, el **espíritu del aire** es único para salvar los abismos más profundos.*



*El **espíritu de la tierra** no podía ser otro que una gran planta. Su principal cualidad es la fortaleza física.*

MEGA DRIVE



AVENTURA
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas:1
Nº de fases: Acción continua
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Salva partida
Megas: 16

Gráficos — 92
Los mejores que hemos visto en un juego de aventuras, tanto por fondos como por las animaciones.

Música — 91
El prestigio de Yuzo Koshiro queda una vez más patente en la banda sonora de este genial programa.

Sonido FX — 90
Toda una completa gama de golpes, gritos, sonido de la naturaleza (cascadas, por ejemplo) y explosiones.

Jugabilidad — 92
Qué se puede decir de un personaje protagonista con movimientos de arcade de lucha en una trama del rol.

Adicción — 93
Las sorpresas que nos deparan las andanzas de Ali consiguen divertir y mantenerte pegado al pad.

Total — 92
Acción continua que no deja bajar la guardia, un buen planteamiento de la trama y, lo mejor, textos en castellano. Genial.

Lo Mejor
- **Las animaciones de Ali y los gráficos en general.**
- **Que se haya reprogramado en castellano.**

Lo Peor
- **Que aún no hayamos podido disfrutar de la versión doblada.**



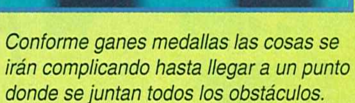
SUPER NINTENDO

ÉRASE UN SILLÍN A UNA RUEDA PEGADO

Dice la leyenda que el Unidios creó un mundo vacío, sin árboles, sol ni estrellas. Un mundo uniforme en el que colocó a los uniciclos y les dio libertad absoluta. Vamos, creó un mundo aburrido. La leyenda sigue contando que el Unidios se enamoró de una joven diosa, que despreciaba todas sus intenciones por considerarle un dios monótono. Por eso, el Unidios decidió dar vida a su creación, colocando circuitos en su mundo y organizando una competición en la que los uniciclos demostraran su velocidad y habilidad. La leyenda no dice nada más, pero lo cierto es que a partir de entonces nadie cesa de correr en el mundo de los uniciclos.

Se trata de un mundo muy especial en el que no hay bonitos paisajes donde recrear la vista, sino tubos de colores que hacen las veces de pistas de competición, hasta completar un total de ocho circuitos con cinco pistas cada uno. Normalmente los uniciclos compiten unos contra otros, organizando unas alucinantes ligas en las que participan hasta ocho de ellos. También suelen juntarse dos para un cara a cara, e incluso cuando no tienen ningún amigo disponible encuentran un rival al que retar. Veréis, los uniciclos disponen de ocho circuitos, ya lo hemos dicho, pero esos ocho circuitos constan de tres categorías distintas: oro, plata y bronce. Cada uno de estos niveles está vigilado por uniciclos fantasma que cierran el paso a la siguiente categoría, y todos los uniciclos de este mundo intentan derrotarles superando las cinco pistas de cada circuito.

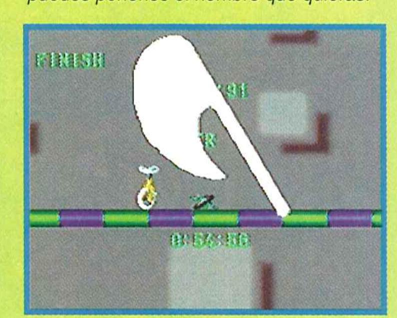
Las pistas se dividen en tres grupos: dos carreras, dos circuitos y una de acrobacias. Las carreras son más o menos lineales, los circuitos se componen de pruebas ➤



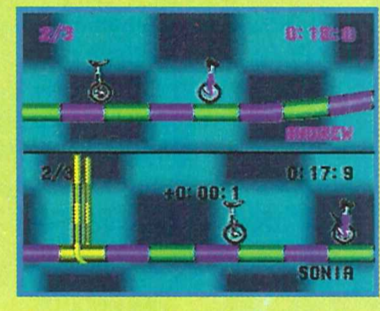
Conforme ganes medallas las cosas se irán complicando hasta llegar a un punto donde se juntan todos los obstáculos.

Es posible tener una partida grabada con cada uno de estos 16 uniciclos. Además, puedes ponerles el nombre que quieras.



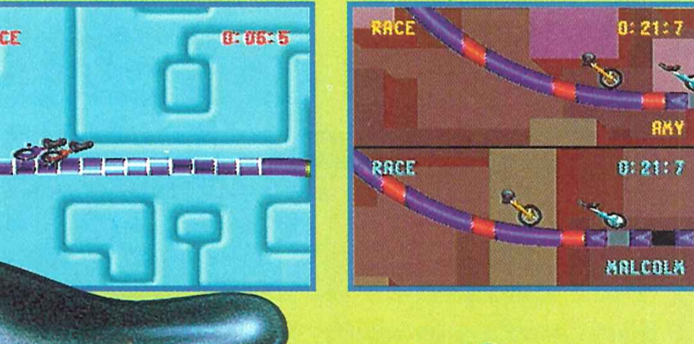


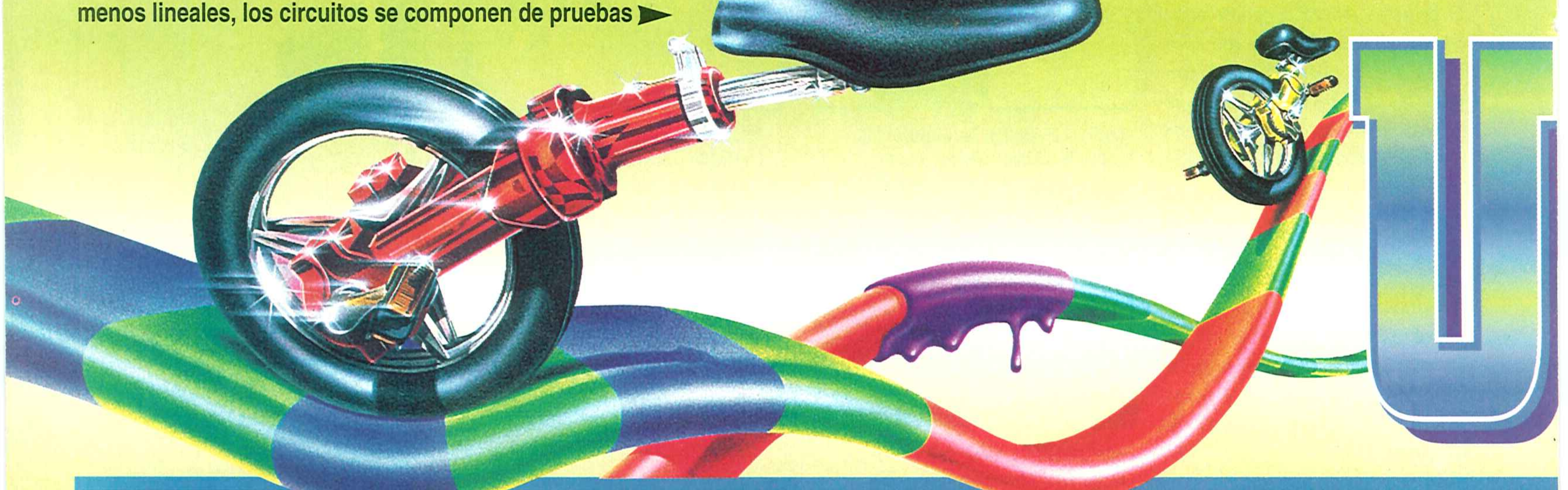




Esta gráfica aparece tras terminar un circuito y te da información sobre los tiempos realizados en cada vuelta.

Cuando participan dos jugadores a la vez, la pantalla se divide en dos partes iguales que recogen toda la información.





SUPER!
ULTIMATE
ULTRA!
SPINAL!
KILLER!

Millones de acrobacias

El uniciclo no tiene ningún acelerador, pero sí puede aumentar su velocidad realizando acrobacias. Todos los uniciclos tienen la misma velocidad punta y su aceleración va a depender de su habilidad a la hora de saltar. Además, existen unas pistas de acrobacias en las que hay que superar una puntuación para clasificarse. A mejores acrobacias, más puntos.





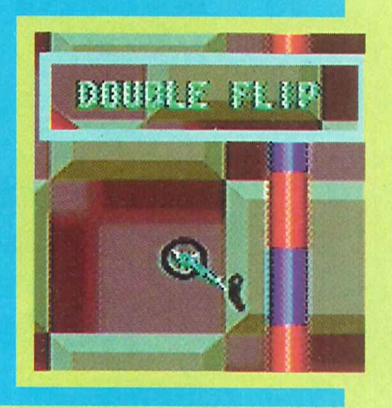
Es imposible mostrar en una pantalla fija la cantidad de movimientos, acrobacias y animaciones que son capaces de realizar estos uniciclos. La mayoría son bastante sencillas, pero siempre se pueden completar repitiéndolas (triple voltereta) o encadenándolas (Ultimate, Combo...).



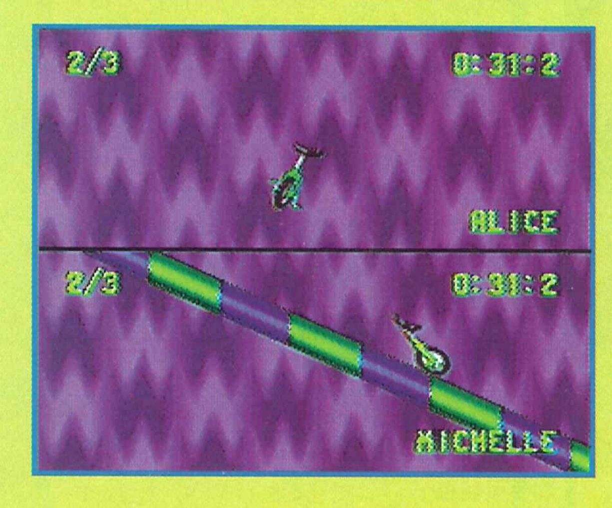




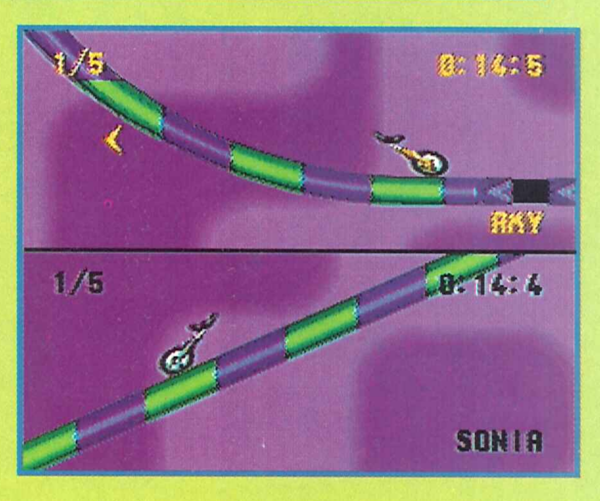




En esta tira podéis apreciar algunas de las acrobacias básicas que, encadenadas en un mismo salto, terminan convirtiéndose en un perfecto "Blaster!". Para puntuar o ganar velocidad, es necesario caer correctamente en la pista. De lo contrario, es decir, si no se pone la rueda primero, perderéis los puntos y la velocidad acumulada.

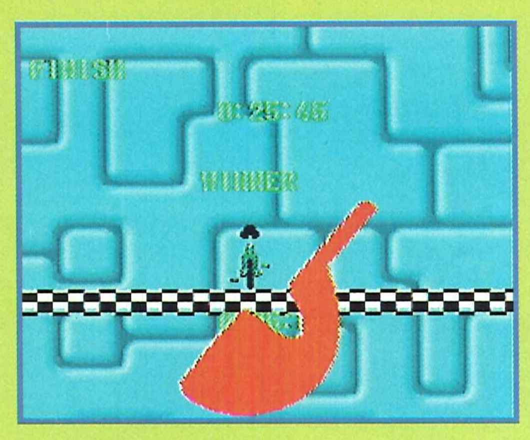


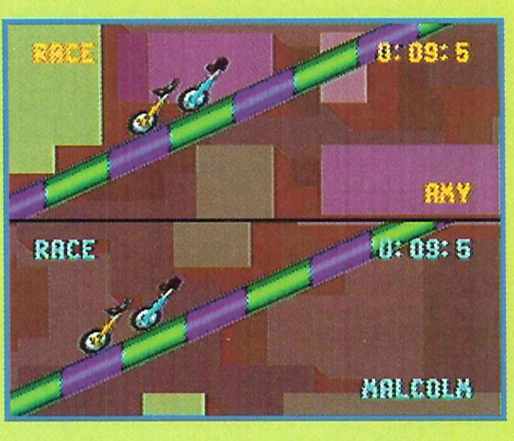
Unas bicicletas con una sola rueda y gran personalidad son las originales protagonistas de este «Unirally».



NIRALLY

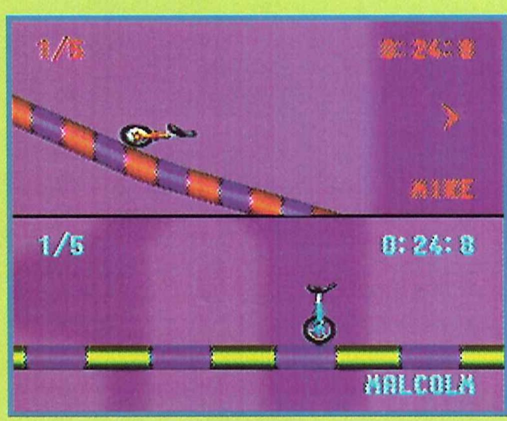
LO MÁS NUEVO

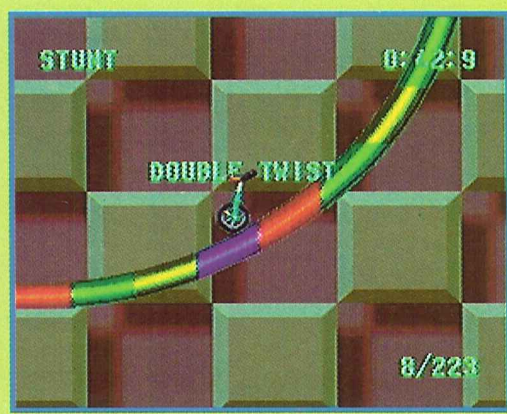




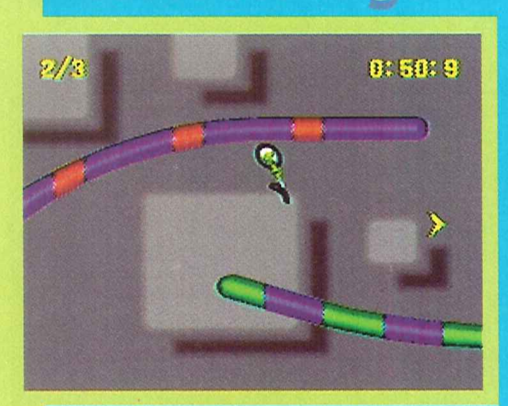
en las que hay que completar varias vueltas, y las acrobacias consisten en unas pistas cerradas en las se debe lograr una puntuación mínima en un tiempo determinado. Este sistema se repite una y otra vez a lo largo de cada circuito y en cada categoría, aunque claro, las pistas nunca son iguales.

Aparte del reto personal que supone para todos derrotar a los tres uniciclos fantasmas, existe otro pedazo de leyenda que todos quieren comprobar. Se dice que el Anti-uni se presentará ante todo uniciclo que demuestre ser el mejor y le retará a superar su propio circuito. ¿Será esta leyenda cierta? Y si es así, ¿te atreves a intentar ser tú el héroe que lo consiga?

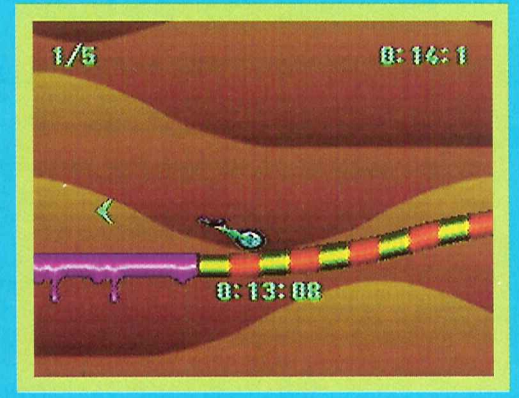




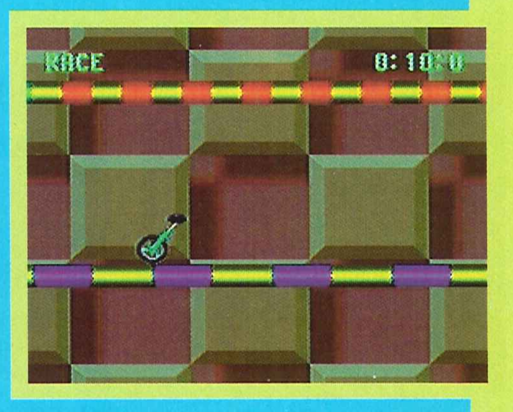
Colores: algo más que adornos



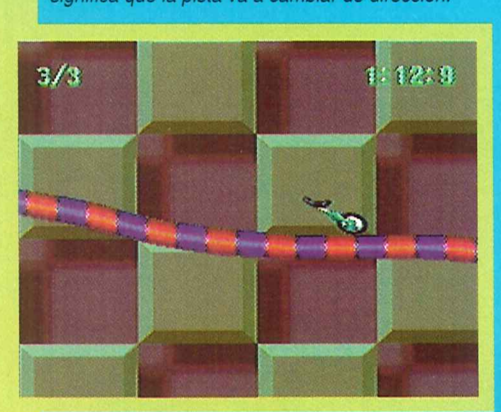
Cuidado cuando los cuadros rojos sean pequeños y muy espaciados entre tramos azules. Eso significa que la pista va a cambiar de dirección.



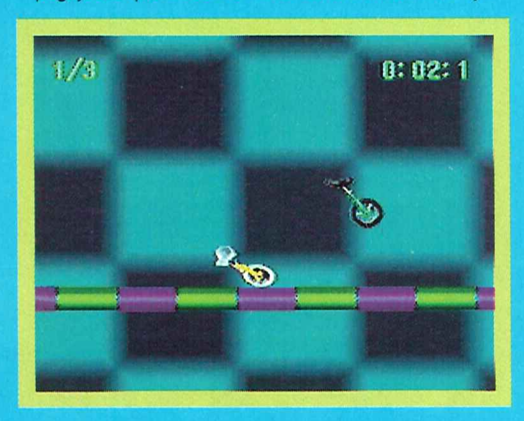
Cuadros rojos y amarillos indican un gran peligro, normalmente asociado a la aparición de masas pegajosas que es conveniente saltar. Andaos con ojo.



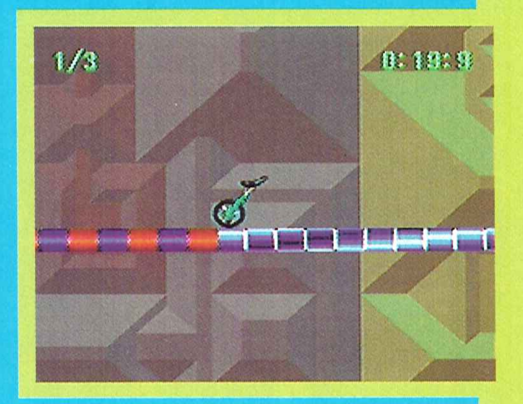
Cuando la pista se vuelva amarilla y azul, podéis respirar tranquilos. Muy cerca os espera la línea de meta y además la pista no presenta problemas.



En general, cualquier cuadro azul y rojo significa peligro. Lo más conveniente cuando aparece esta señalización es no despegar la rueda de la pista.



Verde y azul se convertirá en tu combinación preferida. Indica una pista sin demasiados problemas que deja el campo libre para realizar mil acrobacias.



Volvemos al rojo y azul. Cuando los cuadros están muy apretados, puede significar la aparición de un rodillo. Si entras saltando, te escupirá hacia atrás.

Una animalada de pistas

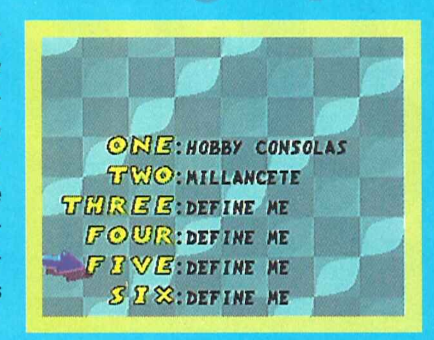


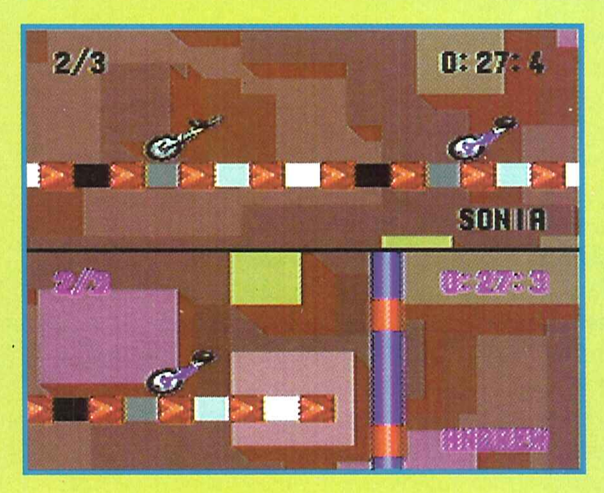


Cuando conectéis el cartucho sólo podréis optar entre cuatro pistas. Y así será hasta que completéis el nivel bronce y aparezcan dos más. Si ganáis la medalla de plata, otras dos pistas se añadirán a las anteriores. Por fin, la medalla de oro (muy difícil de lograr) abre el camino hacia la pista del Anti-Uni.

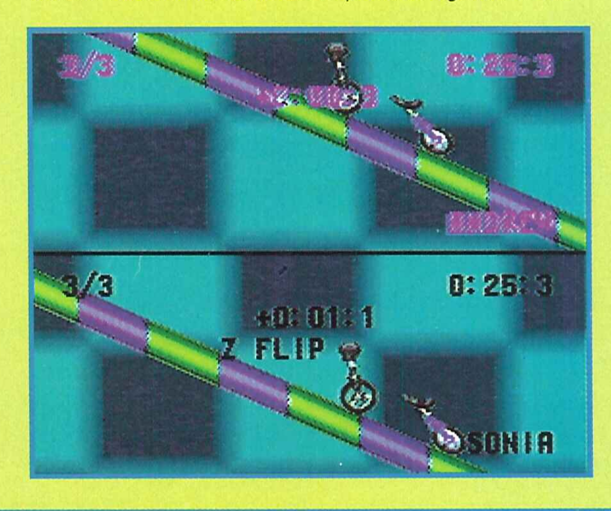
Seis ligas para la eternidad

El cartucho está preparado para guardar en memoria hasta seis ligas distintas, con un mínimo de dos jugadores y un máximo de ocho en cada una. Para definirlas, basta con que bautices cada liga con un nombre y elijas los uniciclos participantes. Quedarán grabadas hasta que decidas borrarlas.





Cuando en la pista aparezcan estas parpadeantes flechas, sólo te queda una opción: aprovechar al máximo la aceleración que te proporcionan. Eso sí, debes tener cuidado cuando te obliguen a cambiar bruscamente de dirección o perderás segundos de oro.



Velocidad y acrobacias, dos bases que has de conjugar para que tu uniciclo sea el más rápido.

Las apariencias engañan

A primera vista, «Unirally» podría parecer un juego demasiado sosote. Al fin y al cabo, apenas hay escenarios. Sin embargo, tras echar un par de carreras descubrimos que los uniciclos están llenos de vida, que son capaces de transmitir sensaciones con su brillante lenguaje corporal, y que tienen una animación impensable en su pequeño tamaño. Además, la mecánica del juego es apasionante y supone un enorme reto personal, ya sea jugando en solitario o acompañado por uno o varios amigos.

Este cartucho es una de las sorpresas más agradables que hemos tenido el gusto de disfrutar en mucho tiempo. La idea es original, simpática e innovadora, y el resultado es un juego completo y muy, muy divertido.

Teniente Ripley

SUPER NINTENDO



VELOCIDAD
NINTENDO
DMA Design

Nº jugadores: De 1 a 8
Vidas: 0
Nº de fases: 9 circuitos
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Graba
Megas: 8

Gráficos — **92**
Los movimientos de los uniciclos, la gran velocidad del juego y el perfecto scroll son sus mejores bazas.

Música — **92**
No podía ser más cañera, marchosa y atractiva. Resulta el complemento ideal a un juego velocísimo.

Sonido FX — **89**
Escasos, pero precisos. Reflejan el desarrollo de las carreras y los movimientos de los personajes.

Jugabilidad — **94**
No puede ser más cómodo de manejar ni más divertido de jugar. Sólo requiere un poco de práctica.

Adicción — **94**
Un juego largo y de dificultad creciente, capaz de atraparte durante horas frente a la consola.

Total — **93**
La personalidad de este cartucho es su principal virtud, aunque será su jugable velocidad la que conseguirá encandilaros.

Lo Mejor

- Los uniciclos, su animación y la expresividad de sus gestos.
- Es enormemente rápido y divertido.

Lo Peor

- No le hemos encontrado nada malo.

LO MÁS NUEVO

SUPER NINTENDO

AVENTURA FUTURISTA BAJO EL AGUA

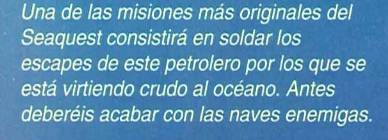
seaQuest

El Nautilus ya no es el mejor submarino de la ficción literaria y cinematográfica. Este lugar en el olimpo de Poseidón lo ocupa una nueva nave cuyo diseño está inspirado en los calamares gigantes que habitan las heladas aguas de Terranova, y que pueden llegar a alcanzar los veinte metros de largo. Su nombre es Seaquest, y con él os vais a sumergir, y nunca mejor dicho, en una completa aventura por los fondos marinos de los océanos y mares de la Tierra, que están siendo colonizados para aprovechar sus recursos y como solución a la superpoblación de las zonas emergidas.

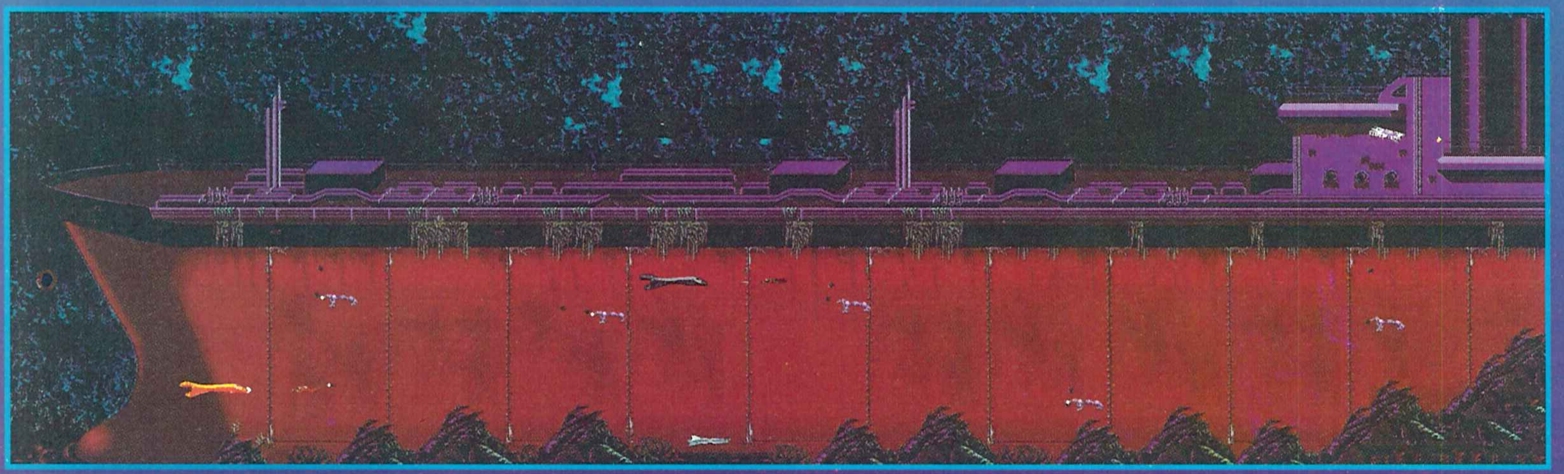
Desde un principio tomaréis el mando de este portentoso estandarte de la ingeniería naval más futurista, con el cargo de marineros de segunda clase. Como máximos responsables del Seaquest, vais a emprender las más variadas misiones que os encomiende la UEO (United Earth Oceans), las cuales van desde el rescate de cargamentos peligrosos y de vital importancia, a la reparación de daños en petroleros o centrales nucleares submarinas, hasta la desarticulación de planes para destruir zonas importantes del mundo marino.

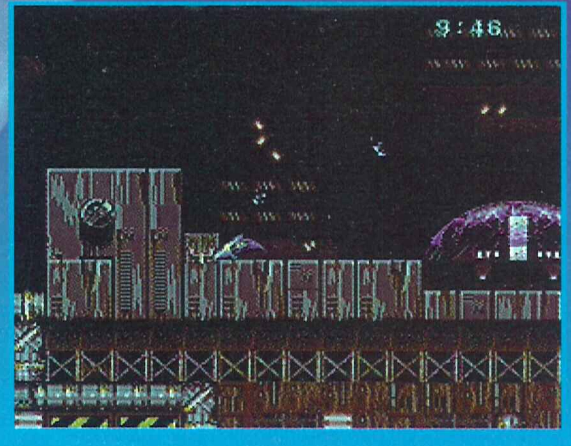
Algunas de estas originales misiones tienen el factor añadido del tiempo, es decir, que hay que actuar contrarreloj para lograr la consecución positiva de vuestro objetivo.

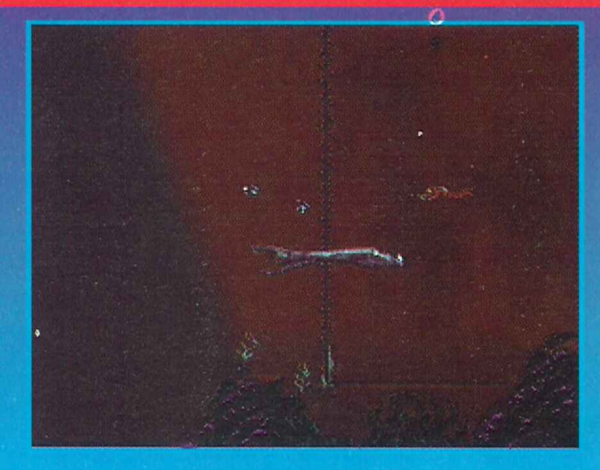
Los piratas, siempre presentes en la historia de la conquista de los océanos, son los enemigos a batir, ya que están empeñados en eliminar la fuerza de paz que representa el Seaquest. Los podéis encontrar tanto en los desplazamientos de la nave principal como en el transcurso de las misiones. Si lográis acabar con ellos, y conforme vayáis acabando con éxito los objetivos encomendados por el estado mayor, vuestra categoría dentro del Seaquest irá en ascenso. Esto os ofrecerá la posibilidad de acceder a nuevos cuadrantes oceánicos, más acordes con la pericia adquirida, en los cuales debéis tratar por todos los medios de que las múltiples sorpresas no os cojan desprevenidos.

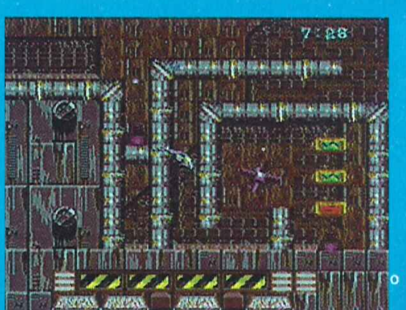


Una de las misiones más originales del Seaquest consistirá en soldar los escapes de este petrolero por los que se está virtiendo crudo al océano. Antes deberéis acabar con las naves enemigas.



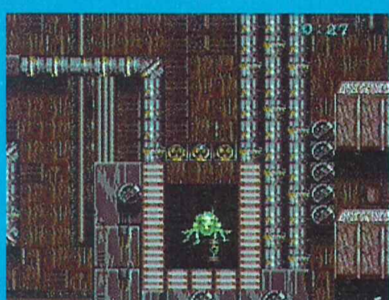






En la misión de los interruptores hay que ponerlos todos en rojo. Así dejarán de activar el sistema defensivo de la ciudad marina.

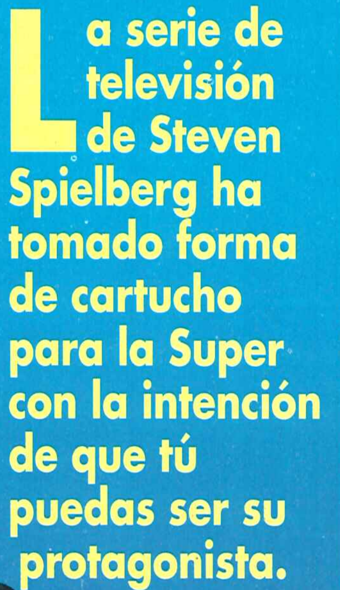
La serie de televisión de Steven Spielberg ha tomado forma de cartucho para la Super con la intención de que tú puedas ser su protagonista.



Éste es el corazón de la zona de tratamiento de residuos radiactivos. Para llegar hasta aquí necesitaréis paciencia y muchas naves.

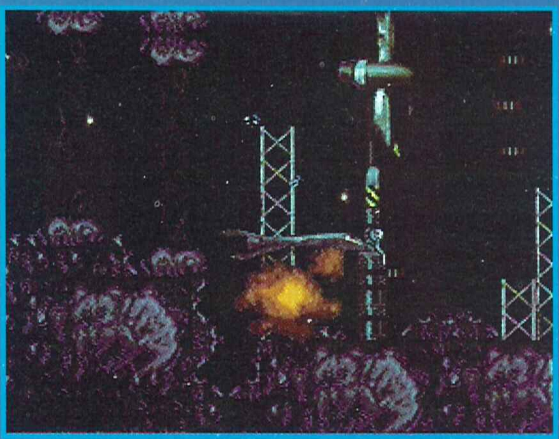


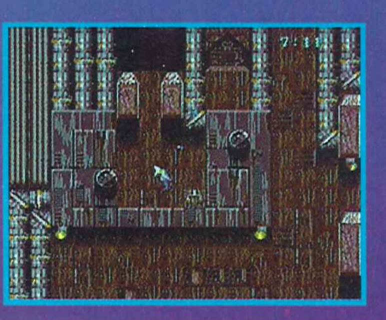
Los bonus también están presentes en las aventuras del Seaquest. Hallarlos es fácil.



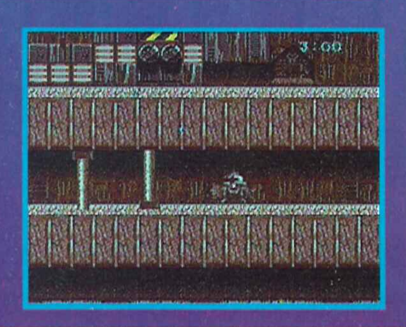


Seaquest tendrá que eliminar los submarinos pirata de cada zona.









SUPER NINTENDO



ESTRATEGIA
THQ
Malibu Games

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: Más de 13 misiones
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 87
Perfecta recreación del fondo marino, si bien los sprites de las naves operativas son pequeños.

Música — 89
Con ciertos aires a la banda sonora de Star Trek, es perfecta para las aventuras de «Seaquest».

Sonido FX — 86
Las voces del alto mando, las sirenas de emergencia y las explosiones forman unos buenos efectos FX.

Jugabilidad — 84
A causa de que los textos de las misiones aparecen en inglés, la jugabilidad queda un tanto lastrada.

Adicción — 88
En cuanto realicéis con éxito las primeras misiones desearéis a toda costa llegar al final de la próxima.

Total — 87
Un original programa en el que la variedad de las misiones, su nivel de dificultad y los paisajes hacen que resulte atractivo.

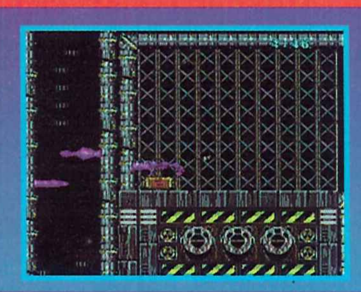
Lo Mejor

- La música, aunque recuerde en exceso a alguna otra.
- La belleza de los paisajes marinos.

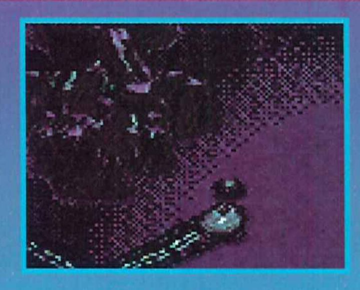
Lo Peor

- La excesiva dificultad de determinadas misiones.

LO MÁS NUEVO







Variedad oceánica

Al sumergirnos en las aventuras del «Seaquest» nos encontramos ante una original mezcla de simulador submarino, estrategia y matamarcianos -matabarcos en este caso-. La mecánica de juego está basada en la realización de variadas misiones con o sin tiempo determinado para su consecución, lo que supone un factor importante para romper la monotonía. Eso sí, el nivel de dificultad es un poco elevado, pero eso que parece un hándicap, es de agradecer en cuanto a duración del juego. Por lo demás, los gráficos logran recrear de manera muy acertada el ambiente de los fondos oceánicos.

Boke



Éste es el cuadro de mandos del Seaquest. Desde él puedes consultar el mapa, elegir el tipo de arma del submarino o contactar con el alto mando para recibir datos de las misiones.

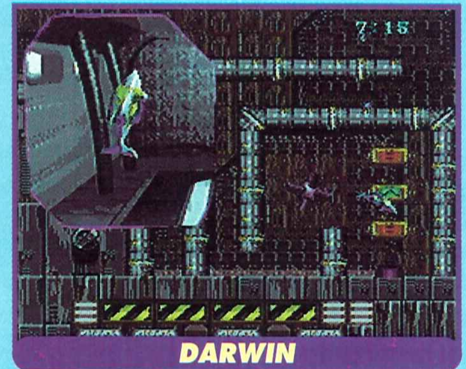
Una solución para cada misión

La mecánica de juego consiste en realizar misiones variadas. Dada esta diversidad de misiones, hay seis tipos de vehículos o animales adiestrados con diferentes prestaciones, por lo que es necesario elegir el más acorde para cada caso.



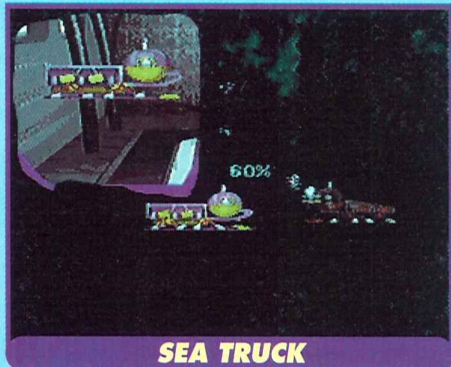
CRAB

Este vehículo multifuncional está especialmente diseñado para colocar minas y realizar operaciones de salvamento de tripulaciones. Su armamento defensivo está compuesto por un taladro rompecascos que atraviesa las corazas de los enemigos. Dispone de propulsión vertical.



DARWIN

El único animal que es utilizado por el cuerpo de acción del Seaquest no podía ser otro que un delfín, el mamífero más inteligente del fondo marino. Dotado de un equipo de respiración autónoma, Darwin está especialmente indicado para activar dispositivos y nadar contra corriente.



SEA TRUCK

Conocido en nuestro país como camión marino, realiza funciones de transporte de material, equipamiento, suministros y pasajeros. Dispone de torpedos de plasma y minas de lanzamiento trasero como medidas disuasorias o de ataque, y su maniobrabilidad es lenta pero efectiva.



HYPER-REALITY PROBE

H-P Probe no es un vehículo, sino de un robot dirigido desde el Seaquest mediante un casco y guantes de realidad virtual. Capaz de bajar hasta grandes profundidades y aguantar temperaturas extremas, su finalidad principal es soldar conductos defectuosos y activar diversos interruptores. Dispone de rayo láser y resulta muy manejable.



SEA SPEEDER

Como su nombre indica, es la nave operativa más rápida de las seis. Además, dispone de misiles y disparos autodirigidos magnéticos muy útiles para eliminar vehículos enemigos de cubierta metálica. Precisamente por ello, su misión principal es proteger y limpiar las zonas donde se desarrollan las misiones. Uno de los vehículos más efectivos.



STINGER

Con forma de escualo, el Stinger consiste en una nave submarina unipersonal con cubierta de platino y carbono bio-orgánico. Junto al H-R Probe es el más manejable de todos, ya que posee capacidad de maniobrar rápidamente en cualquier dirección. Dispone de su propio sistema defensivo compuesto por un equipo de rayos láser hidrogenado.





También la pequeña de Nintendo se suma a la moda submarina con una interesante aventura.





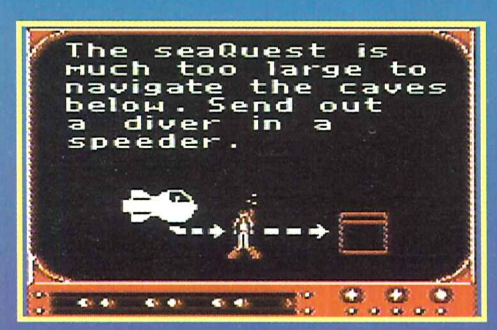
NINTENDO GAME BOY

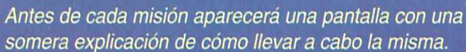
La versión portátil del submarino más famoso del momento mantiene la mecánica de juego utilizada en Super Nintendo. Sólo resultan evidentes dos importantes diferencias: los desplazamientos del Seaquest se realizan casi exclusivamente en horizontal, y la propia computadora elige el vehículo (de entre los seis disponibles) más adecuado para realizar la misión correspondiente.

La variedad a lo largo y ancho de cada una de las siete misiones es una de las características más destacables de este título para Game Boy, además de la mezcla de géneros. De este modo habéis de conjugar a la perfección el dominio del matamarcianos con la conducción y la estrategia, si queréis llevar a buen término todas las misiones. En ellas también es básico que prestéis mucha atención a todos los detalles del juego, ya que los sprites han mantenido el reducido tamaño que ya presentaban en la versión Super Nintendo, lo que proporcionalmente hace que en algunos casos sean bastante difíciles de ver. Aun así, el submarino portátil es divertido.









Antes de cada misión aparecerá una pantalla con una somera explicación de cómo llevar a cabo la misma.

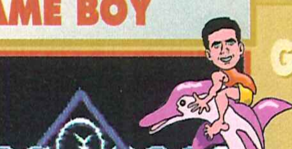


Esta ballena azul junto con el pequeño hombre rana son dos de los mejores sprites del programa.



Los residuos radiactivos del gusano de mar sirven para rellenar la barra de salud del H-R Probe.

GAME BOY



Gráficos 80 Música 84 Sonido FX 68 Jugabilidad 77 Adicción 78

Los dos aspectos más destacables de «Seaquest» para Game Boy son la variedad de cada una de las fases y el tratamiento gráfico de los sprites. Éstos, aunque de tamaño reducido, están muy bien animados y resultan distinguibles en sus más mínimos detalles.
En lo referente a la jugabilidad, si bien el número de fases puede parecer escaso, su dificultad ha sido ajustada para que la duración y extensión del juego sea rentable al desembolso económico. Además, no dispone de passwords y no salva, lo que lleva a jugar partidas verdaderamente maratonianas si se quiere acabar alguna vez el cartucho.

Total 79

AVENTURA • THQ • Malibu Games • Nº jugadores: 1 • Vidas: 4 • Nº de fases: 7 • Niveles de Dificultad: 1 • Continuaciones: 0 • Megas: 4







SEGA MEGA DRIVE

EL PODER DE LA MAGIA NEGRA

Warlock ha regresado a la Tierra con la malévola intención de encontrar las seis piedras rúnicas de poder con las que extender la oscuridad por el mundo. Para evitarlo, los ya casi extintos druidas han buscado un guerrero de nuestro tiempo que pueda conservar parte de la antigua magia. Y el elegido, es fácil acertarlo, va a ser uno de vosotros.

Vuestra misión, tétrica y peligrosa, se resume en encontrar la piedras antes de que lo haga Warlock, y después acabar con él. Para ello, las únicas armas con las que contáis son los rayos heredados de los druidas, una esfera mágica y los hechizos que podáis encontrar en vuestro peregrinaje.

Debéis viajar a lo largo y ancho del espacio y del tiempo en pos de las piedras desaparecidas. El paso entre dimensión y dimensión se realiza a través de unas puertas mágicas que sólo se abren cuando hayáis encontrado una de las piedras, y para dar con ella tendréis que desentrañar el misterio que se esconde tras laberínticos pasajes plagados de trampas. Allí, la magia no va a ser vuestra única defensa. Vuestra innata habilidad para resolver acertijos y una rápida inteligencia son otros de los motivos por los que os han elegido los druidas. Así que deberéis aprender a activar interruptores y a utilizar los hechizos de poder en el momento justo si queréis que se os abran las puertas hacia el terror.

Siete son las fases a las que habéis de enfrentaros y cada una supondrá un nuevo peligro y un apasionante reto. Y es que Warlock va a poner tras vuestros pasos a todas las criaturas de la oscuridad. Muertos vivientes, gárgolas, arqueros fantasma, monjes, diablos y arañas se relevarán en la tarea de eliminaros, mientras el propio Warlock aparece de vez en cuando para sembrar el camino de nuevos peligros. Así, la sucesión de criaturas infernales no se detendrá, y vuestra única posibilidad de éxito será mantener la cabeza fría y los hechizos a punto.

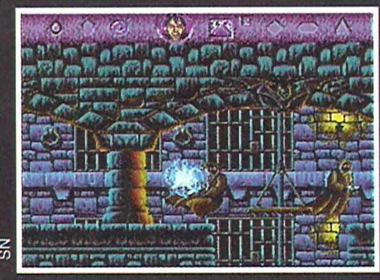

SN


MD


MD

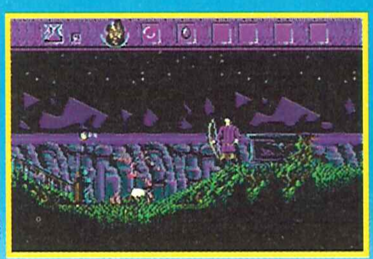

MD









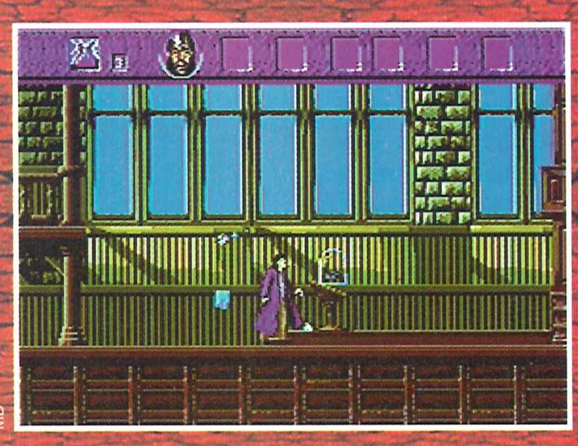


Las diferencias gráficas

En estas pantallas se pueden apreciar claramente las diferencias gráficas entre uno y otro juego. Como veis, el cartucho de Super Nintendo presenta más detalle gráfico (fijaos en la lluvia) y mayor tamaño de sprites. Por contra, la versión Mega Drive nos muestra unas cuantas salpicaduras de sangre al recibir un golpe. Este detalle elimina la animación que se produce después de cada impacto y que ralentiza enormemente la acción en el caso del cartucho para Super Nintendo.

Multitud de palancas e interruptores se pondrán a vuestro alcance. Activar los adecuados resultará fundamental.





Encontrar las Piedras Rúnicas de Poder es el principal objetivo del juego. Normalmente aparecen al final de cada fase, pero en otras ocasiones habrá que buscar la salida después de cogerlas.



Warlock irá haciendo apariciones esporádicas a los largo de la aventura, con el único propósito de mermar vuestra energía. Hasta el final no podréis dañarle, así que lo mejor es escapar.

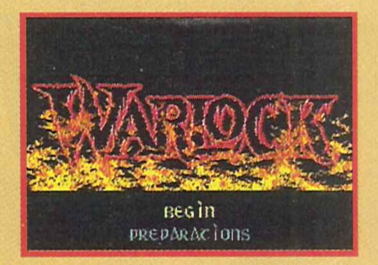


Aparecerán todo tipo de enemigos de terrorífica apariencia. Algunos sucumben a los ataques normales, pero los seres espirituales, como este espectro, necesitan tratamiento especial.



Los brujos secuaces de Warlock son los enemigos más peligrosos del juego. Su poder mágico les permite tanto lanzar objetos a distancia como convertirse en feroces monstruos.

SUPER NINTENDO



ACCIÓN
ACCLAIM
Trimark

Nº jugadores: 1
Vidas: Variables
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 87
Los gráficos son detallistas, la ambientación tenebrista y el personaje se mueve con bastante fluidez.

Música — 86
Junto con los gráficos y los efectos sonoros, es la causante de que notemos un cosquilleo de miedo.

Sonido FX — 86
Buenos y variados. Basta con oír acercarse a un enemigo para que se nos ericen los pelos de la nuca.

Jugabilidad — 87
Una vez que controléis los distintos movimientos del protagonista es muy fácil seguir el hilo de la acción.

Adicción — 88
La creciente dificultad del juego atrapa poco a poco al jugador en una mecánica muy interesante y divertida.

Total — 87
El juego sabe atrapar en sus distintos puzzles y en la evolución de las fases, proponiendo nuevos retos cada vez más difíciles.

Lo Mejor
- Muy interesante y atractivo para quien busque algo más que acción.
- Los passwords se combinan a la perfección con la dificultad progresiva.

Lo Peor
- Cuando se recibe un toque, la animación de levantarse es algo lenta.

LO MÁS NUEVO

Deja una luz tenue, pon «Warlock» en tu 16 bits y verás lo que es pasar miedo.



En ocasiones, la avalancha de enemigos no os dará ni un segundo de respiro. Es en estos casos donde la lentitud de las animaciones puede resultar un problema.



Rodar por el suelo puede ser la única posibilidad de evitar algunas de las trampas colocadas por Warlock. En este caso, todo es agacharse o perder la cabeza.







Magia, dadme mucha más magia



__Items defensivos:__ Nuestro héroe utiliza la magia para todas sus actuaciones, y así tiene hechizos para cada situación. En esta pantalla podéis ver __el prisma__ que forma una barrera a su alrededor, el __Cristal de levitación__ que le hace flotar y el reloj de arena que le permite volver al lugar donde lo cogió.



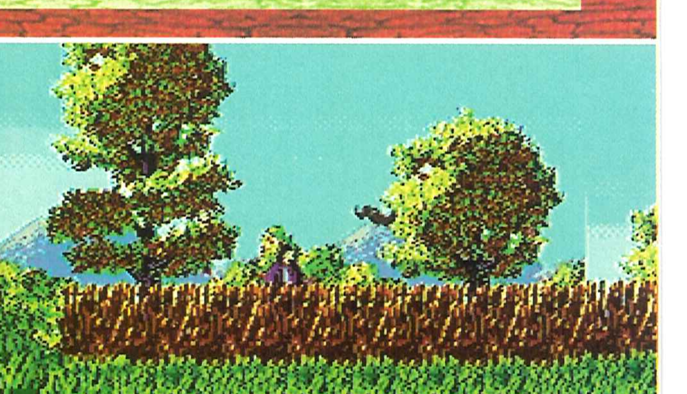
__Hechizos de ataque:__ Hay varios tipos de hechizos ofensivos. Hay dos clases de __bombas inteligentes__, una destruye a todos los enemigos mortales que haya en pantalla, como las arañas; y otra, más poderosa, ejerce su poder sobre los inmortales como espectros. __El bastón__ provocará un terremoto.



__Hechizos curativos:__ Recuperar energía es tan importante como atacar, y para hacerlo también hay hechizos. __La bola de energía__ reconstruye toda la vida o proporciona una vida extra. __Las vidas__ (caras) pueden ser utilizadas para recuperar toda la energía, y __las pócimas__ devuelven parte de la energía.

En esta tira podéis ver la única parte brillante y despejada del juego. El ambiente bucólico pronto es modificado por Warlock, abriendo camino hacia los escenarios tétricos en el que se desenvuelve el resto del juego.



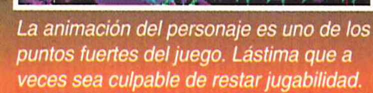


SN

La principal misión de la bola mágica que os acompaña es permitiros alcanzar los hechizos y enemigos más lejanos.


MD

SN




MD

Las puertas dimensionales son las encargadas de llevar al protagonista de un punto a otro del espacio y el tiempo.


MD

MD

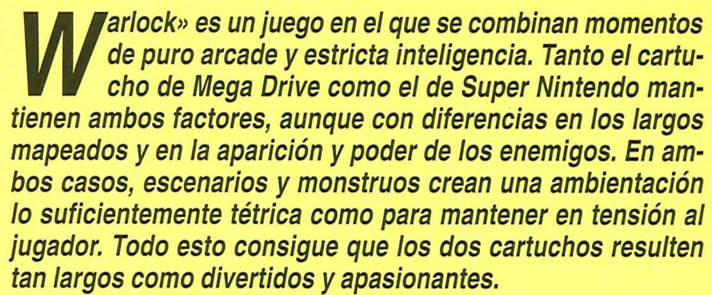
La animación del personaje es uno de los puntos fuertes del juego. Lástima que a veces sea culpable de restar jugabilidad.


SN


SN

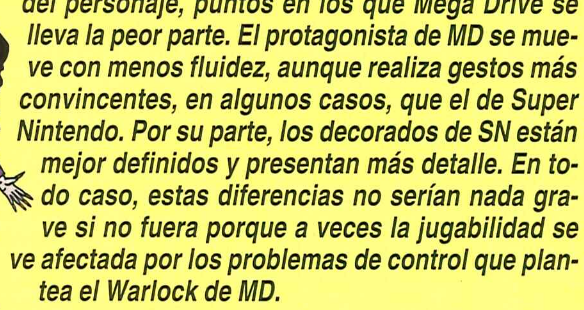
MD

Una gran animación para un interesante juego



«Warlock» es un juego en el que se combinan momentos de puro arcade y estricta inteligencia. Tanto el cartucho de Mega Drive como el de Super Nintendo mantienen ambos factores, aunque con diferencias en los largos mapeados y en la aparición y poder de los enemigos. En ambos casos, escenarios y monstruos crean una ambientación lo suficientemente tétrica como para mantener en tensión al jugador. Todo esto consigue que los dos cartuchos resulten tan largos como divertidos y apasionantes.

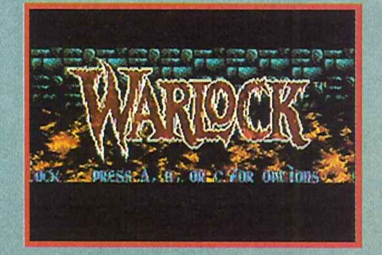
Las diferencias surgen en el apartado gráfico y en el control del personaje, puntos en los que Mega Drive se lleva la peor parte. El protagonista de MD se mueve con menos fluidez, aunque realiza gestos más convincentes, en algunos casos, que el de Super Nintendo. Por su parte, los decorados de SN están mejor definidos y presentan más detalle. En todo caso, estas diferencias no serían nada grave si no fuera porque a veces la jugabilidad se ve afectada por los problemas de control que plantea el Warlock de MD.



Teniente Ripley



MEGA DRIVE



ACCIÓN
ACCLAIM
Trimark

Nº jugadores: 1
Vidas: Variables
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 86
Algunos problemillas de animación y de scroll ponen la nota negativa a unos gráficos detallistas.

Música — 85
La precisa para un juego de terror. Ambientan a la perfección unos escenarios tenebristas y tétricos.

Sonido FX — 85
Transmiten perfectamente la naturaleza de cada enemigo y de cada acción realizada.

Jugabilidad — 86
El protagonista a veces no responde con celeridad, y la escasez de botones dificulta algunas acciones.

Adicción — 88
Si no sois de gatillo flojo y os gusta mezclar la acción con la inteligencia, este juego os atrapará.

Total — 86
Vencidos los problemas de control, este juego puede convertirse en un gran descubrimiento para muchos de vosotros.

Lo Mejor
- Es largo, atractivo y adictivo.
- Lo bien repartidos que están los passwords en función de la dificultad.

Lo Peor
- A veces el personaje no responde al pad con la fiabilidad deseable.
- Lanzar los hechizos resulta bastante complicado.



Spider-man

LAS TELARAÑAS INVADEN NUEVA YORK

A Peter Parker le picó una araña radioactiva y adquirió poderes sobrehumanos, lo que le llevó a luchar contra el crimen con el sobrenombre de Spiderman y, de paso, a convertirse en el superhéroe insignia de la casa Marvel. Desde entonces, el Hombre Araña ha protagonizado comics, películas y videojuegos, campo en el que ahora repite con este «Spider-man» que Acclaim lanza para Super Nintendo y Mega Drive.

Dos juegos iguales en cuanto a argumento y similares en desarrollo (hay una fase más en la versión de Super Nintendo), que os ofrecen la oportunidad de enfundaros el traje del trepamuros más famoso de Nueva York, para enfrentaros a un conglomerado de situaciones difíciles. Como Spiderman repartiréis puñetazos y patadas, treparéis paredes, os balancearéis en redes de araña... en fin, que haréis todo lo que hace Peter Parker en los comics.

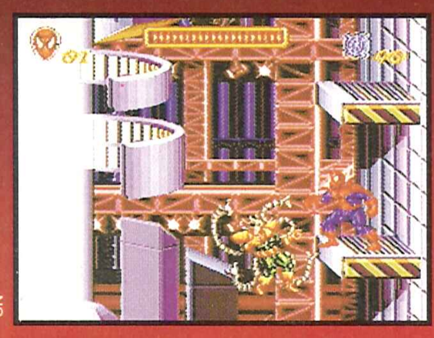
Para redondear la situación, os enfrentaréis a los villanos que a lo largo de los años le han hecho la vida imposible a los habitantes de la ciudad de los rascacielos. Nos referimos a Beetle, Dr. Octopus, Green Goblin, Jack O' Latern, Mysterio, Vulture, Rhino, Venom... hasta un total de 17 súper villanos.

Por suerte Spiderman no va a estar solo, ya que puede reclamar la ayuda de los 4 Fantásticos cuando las cosas se compliquen, y utilizar los items que encuentre en los lugares menos pensados.







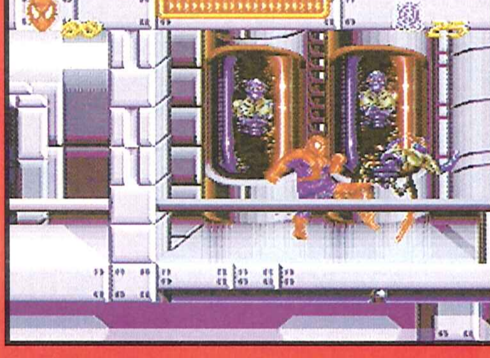
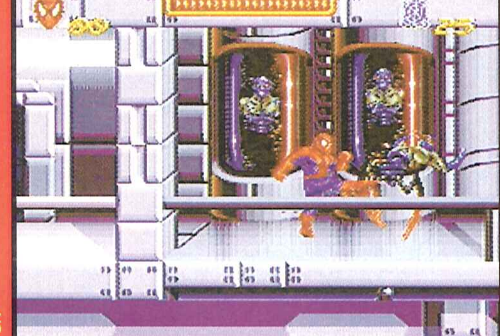


El Hombre Araña vuelve a asomarse a las 16 bits para protagonizar una aventura que guarda todo el sabor de los comics Marvel.





BEAT'EM UP
ACCLAIM
Western Tecnologies
Nº jugadores: 1
Vidas: 1, 3 ó 5
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones:3
Megas: 16

El sentido arácnido de Sega



El Hombre Araña aparece en Mega Drive con cinco fases que rebosan acción, y que tienen su punto fuerte en las numerosas reminiscencias del cómic. Marvel, además de poner en juego a su superhéroe más emblemático, ha puesto en juego -aunque en el bando contrario- a un repertorio de súper villanos que resultan igual de atractivos que el protagonista. Por si fuera poco, la guinda la ponen los 4 Fantásticos con sus apariciones especiales.

Así las cosas, se da por supuesto que los ávidos lectores de "Spiderman" serán los que más jugo le saquen a este cartucho, ya que les supondrá un reencuentro con su superhéroe favorito.

Cruela de Vil




Gráficos — 84
Sprites de tamaño correcto y un Hombre Araña que realiza con soltura las más diversas acciones.

Música — 87
Una banda sonora de lo más cañera acompaña a Spiderman hasta la prisión de Ravencroft.

Sonido FX — 83
No cuenta con un repertorio demasiado extenso de efectos sonoros, pero los que hay están bien.

Jugabilidad — 85
Spiderman se deja controlar con facilidad y además tenéis tres niveles de dificultad para elegir.

Adicción — 83
Cinco fases para guiar al Hombre Araña por Nueva York, en una aventura con aires de cómic.

Total — 83
Acclaim quiere despertar el sentido arácnido de los 16 bits de Sega con una aventura que recrea el ambiente de los comics.

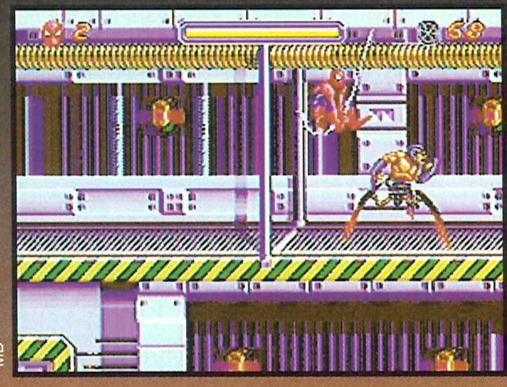


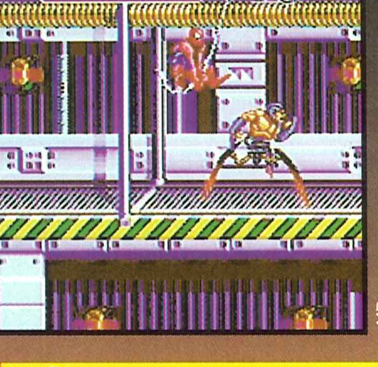



Lo Mejor
- Que sea todo tan Marvel: Spiderman, enemigos y aparición de los 4F.
- ¿A quién no le apetece embutirse en el traje del Hombre Araña?

Lo Peor
- Aunque el juego no sea fácil, cinco fases saben a poco.

LO MÁS NUEVO







Spiderman tendrá que estar siempre con su sentido arácnido disparado, ya que son muchos los adversarios que le esperan ansiosos en todas las fases del juego.



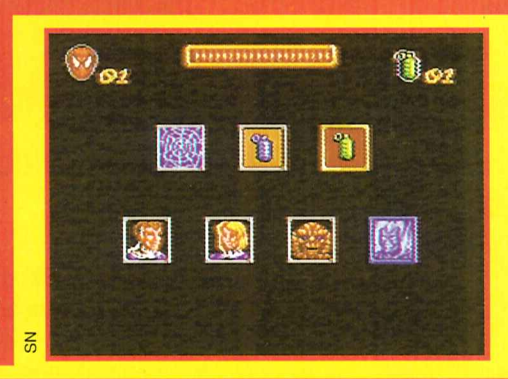
En ambas versiones Spidey escalará paredes, lanzará redes de araña... en fin, lo mismo que en los comics.

Estrellas invitadas

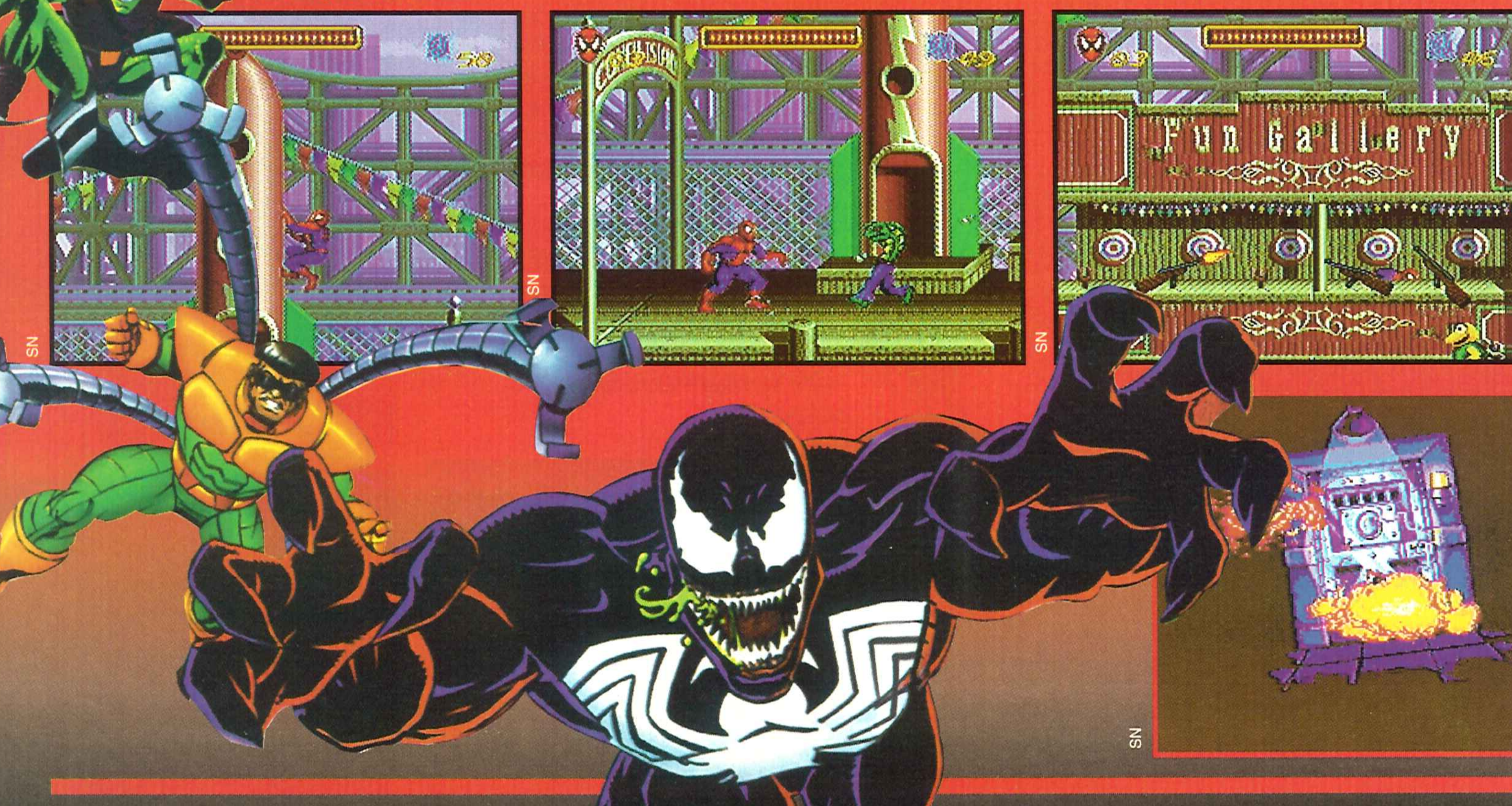


Son Mr. Fantástico (Reed Richards), la Chica Invisible (Sue Richards), la Antorcha (Johnny Storm) y La Cosa (Ben Grimm). Tanto en MD como en SNES, acudirán de uno en uno a la llamada de Spiderman, al que ayudarán de diferentes maneras. Por ejemplo, la Chica Invisible proyecta un campo de fuerza que funciona a modo de blindaje, y Mr. F proporciona armas.

Armas y otras curiosidades



Si pulsáis START durante el juego, pasaréis a estas dos pantallas (SNES a la izquierda y MD a la derecha) que os muestran las armas de las que disponéis, así como a qué miembro de los 4 Fantásticos podéis pedir ayuda. Además, en la versión Mega Drive también aparecen las tarjetas clave que habéis conseguido. Éstas se utilizarán para acceder al núcleo del reactor en la prisión de Ravencroft.



Acclaim nos ofrece dos versiones muy similares en forma de beat'em up, en las que, como es norma, Spiderman recorrerá las calles de Nueva York.

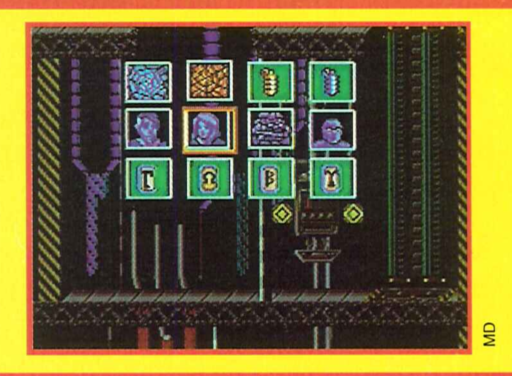




Éste es el ítem que os perime reclamar la ayuda de los 4F. Sólo tenéis que conseguirlo...





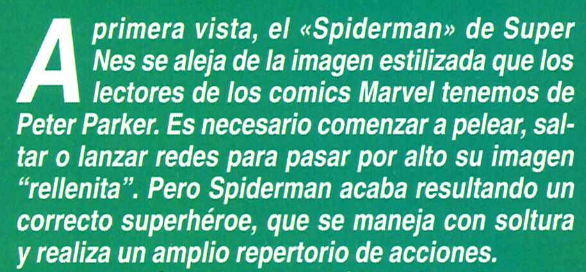




Un superhéroe para Super Nintendo

A primera vista, el «Spiderman» de Super Nes se aleja de la imagen estilizada que los lectores de los comics Marvel tenemos de Peter Parker. Es necesario comenzar a pelear, saltar o lanzar redes para pasar por alto su imagen "rellenita". Pero Spiderman acaba resultando un correcto superhéroe, que se maneja con soltura y realiza un amplio repertorio de acciones.

Como en la versión de Mega Drive, los súper villanos (alrededor de 17) y la colaboración de los 4F redondean la aventura, para que no se eche en falta la esencia de los comics. Como juego, resulta un cartucho correcto que logrará entretener, sobre todo a los forofos del Hombre Araña.



Cruela de Vil





El punto de partida es el mismo en las dos versiones: una fuga en masa de Ravencroft, una prisión de alta seguridad que no es lo bastante segura como para mantener encerrados a canallas tan inteligentes como Smythe, Green Goblin, Doctor Octopus...

SUPER NINTENDO



BEAT'EM UP
ACCLAIM
Western Tecnologies

Nº jugadores: 1
Vidas: 1, 3, 4 ó 5
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: De 0 a 3
Megas: 16

Gráficos — 85
Spiderman deambula por dos planos, los escenarios están llenos de colorido y los sprites son grandes.

Música — 86
Melodías marchosas que suponen el adecuado acompañamiento musical a la acción.

Sonido FX — 87
Son muy contundentes y están de lo más logrado. No os perdáis las risillas de los villanos.

Jugabilidad — 85
Todos los botones del pad sirven para algo, y una vez que se conoce su función no ofrecen problemas.

Adicción — 84
Recomendado para los acérrimos del Hombre Araña, que se encontrarán en su salsa.

Total — 84
Acclaim y Western Tecnologies han elaborado un cartucho entretenido, que tiene como principal tirón a su protagonista.

Lo Mejor
- Las apariciones de los 4F, un regalito para los fans de Marvel.
- La presencia de caras conocidas entre los villanos.

Lo Peor
- Nos esperábamos un Spiderman más estilizado, en consonancia con su imagen de los comics.



LO MÁS NUEVO

SEGA MD 32X

MORTAL KOMBAT II

Son guerreros sin piedad que utilizan armas imposibles para abrirse camino en un torneo sin reglas. Entre ellos encontraréis personajes oscuros y arcanos magos, junto a estrellas del cine y expertos en artes marciales. Lo único que tienen en común todos ellos es su sed de sangre, y han llegado hasta 32X porque saben que sangre no les va a faltar. Son los luchadores eternos de «Mortal Kombat II».

En realidad, apenas han cambiado con su paso de los 16 a los 32 bits. Son un poco más grandes, tienen más detalles y se mueven por escenarios con muchas más texturas, con más tridimensionalidad. Pero siguen siendo los mismos; unas bestias salvajes capaces de arrancar los brazos a su adversario, lanzarle al vacío o hacerle bailar al ritmo de la música más discotequera. Eso sí, responden al pad con más celeridad y realizan perfectos golpes especiales con una suavidad que se echaba en falta en Mega Drive. Se mueven más rápido, golpean con contundencia y sus gritos son capaces de erizar los pelos de la nuca.

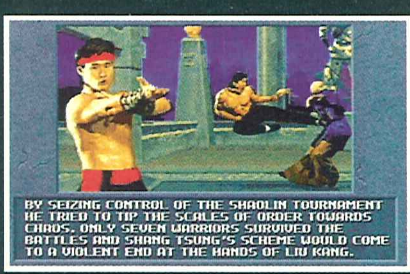
Por lo demás, esta versión mantiene las mismas opciones que en la 16 bits, los mismos golpes (que además se realizan de igual forma) y los mismos personajes. Y a la hora de jugar, la única diferencia es que el juego es un pelín más fácil y tiene más continuaciones.

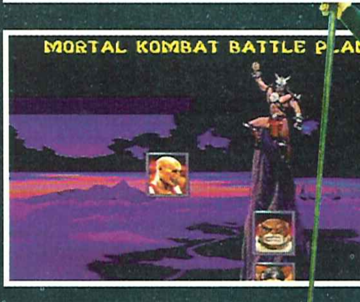
Pero en todo caso, lo mejor es que Mega Drive 32X parece volver a la calidad de sus tres primeros juegos, aunque sea con una conversión de 16 bits. Ésta puede ser la continuación de un gran principio, siempre y cuando no se encasille en las conversiones, claro está.















Se han reproducido con tanta fidelidad los aspectos más destacados de la versión 16 bits que hasta los personajes ocultos van a hacer de las suyas en el Bosque Viviente.



Aunque no lo parezca por la imagen, en esta versión Kintaro resulta mucho más asequible que en Mega Drive.

Según el cristal con que se mire

Podemos hacer dos lecturas de este lanzamiento de Acclaim para 32X. Una, bastante pesimista, nos lleva a pensar que con «Mortal Kombat II» se abre la veda de las conversiones -casi idénticas- de cartucho de Mega Drive a 32 bits. Precisamente, uno de los fallos más clamorosos del Mega CD.

Por otro lado, éste es el primer juego que sin ser de Sega se ocupa de este nuevo soporte, y se ha molestado en mejorar y adaptar la programación a las mayores posibilidades de la máquina. Además, al tratarse de un juego de lucha tan conocido, el riesgo de Acclaim está bastante controlado. En todo caso, y como en realidad es difícil saber lo que va a pasar, más vale que nos quedemos con la idea de que este cartucho es realmente bueno, para después cruzar los dedos y esperar que las cosas no se queden ahí.

Teniente Ripley



K.O. por la vía sangrienta

Si faltaran los golpes finales, «Mortal Kombat» dejaría de ser «Mortal Kombat». La sangre, los violentos ataques y los bárbaros Fatalitys son la salsa de este crack de los arcades. Por supuesto, 32X no se ha privado de ninguna de estas características, consiguiendo de ellas efectos más espectaculares si cabe. Por cierto, todos los movimientos se realizan igual que en MD.



Los babalitys, sin cambios con respecto a otros versiones, siguen siendo movimientos fáciles de realizar.



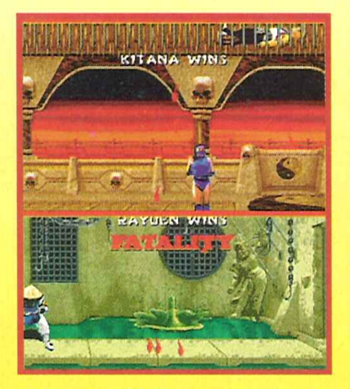
Recordad que para conseguir los Friendship es necesario ganar el segundo combate sin utilizar patadas.





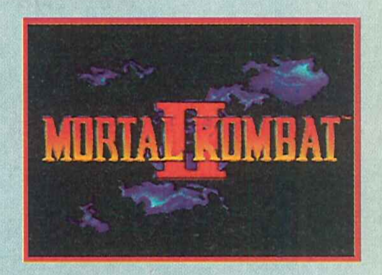
La facilidad con la que ahora se realizan los Fatalitys y su espectacularidad hacen subir muchos enteros a esta versión.





Aunque aquí falte un escenario, los tres "pit" se mantienen en el presente cartucho con resultados igual de impactantes que en otras versiones.

MEGA DRIVE 32X



ARCADE
ACCLAIM
Probe

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 12 luchadores
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 30
Megas: 24



Gráficos — 90
La inclusión de sombras y el incremento de texturas respecto a la versión Mega Drive es lo más notorio.

Música — 89
La banda sonora es la misma que en la versión Mega Drive, pero posee bastante más calidad.

Sonido FX — 89
Igual que la música, añadiendo que el aumento de calidad hace que algún grito parezca real.

Jugabilidad — 91
El manejo y la realización de los golpes especiales es sencilla si se cuenta con el pad de seis botones.

Adicción — 91
Pese a que resulte algo más corto, engancha con la misma fuerza que las otras versiones.

Total — 90
Con juegos como éste, 32X se vuelve a acercar a lo que esperábamos de ella. Sin embargo, no era una conversión muy "difícil".

Lo Mejor
- La mejoría en el aspecto gráfico y sonoro.

Lo Peor
- Que si tenéis el de Mega Drive no merece la pena comprarse éste, porque básicamente es igual.

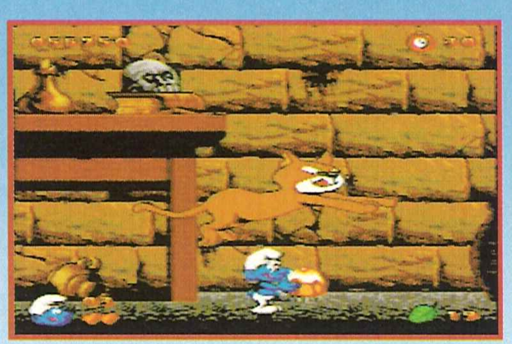


PLATAFORMAS AZUL PITUFO











SEGA MEGA DRIVE

Los pitufos, aunque nos parezcan todos iguales, no lo son. Pasa como con las personas de otra raza (los chinos y japoneses, por ejemplo, que parecen idénticos y son físicamente distintos, aunque nosotros no estemos acostumbrados a distinguirlos). Pues bien, esto mismo sucede con «Los Pitufos» para Mega Drive, ya que aunque parezca un juego más de plataformas, tiene ciertos elementos que lo convierten en un programa diferente al concepto que tenemos de cartucho plataformero.

Explicación: a las fases en las que hay que sortear elementos que reducen la barra de vida, con desarrollo tanto horizontal como vertical, se les unen otras de conducción por un río (primera fase de bonus), por una mina en vagoneta, o por la nieve a bordo de un trineo. Para completar la mezcla heterogénea, una de las últimas zonas del juego os llevará hasta un zarzal -arbusto de la zarzaparrilla-, que es necesario atravesar volando en una burbuja de jabón, con lo que a las plataformas y conducción se le une la máxima precisión posible en un programa de ocio.

Continuación: otro aspecto interesante es la escasa presencia de las plataformas que han dado nombre genérico a este tipo de juegos. En la mayoría de las fases el pitufo se mueve por los elementos que componen el escenario, como las casas-seta o los muebles de la casa de Gargamel. Aparte de esto, dispone de objetos que debe utilizar para salvar desniveles y llegar a zonas de difícil acceso.

Conclusión: todo lo comentado hace de «Los Pitufos» para Mega Drive un juego divertido que, además, incluye los textos introductorios en castellano.









Ésta es una de las dos fases de bonus a las que puedes acceder en esta versión Mega Drive. Para acceder a ella, es necesario que recojas veinticinco items de estrella.

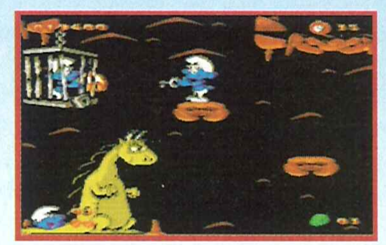


El sprite del pitufillo personaje está francamente bien animado. Así, es capaz de saltar, andar, correr, reptar como una serpiente azul e, incluso, trepar por unas lianas en la fase del pantano.



El Yeti hace su aparición estelar como artista invitado en la fase del trineo, una de las más sorprendentes en cuanto a gráficos. El scroll resulta muy original.

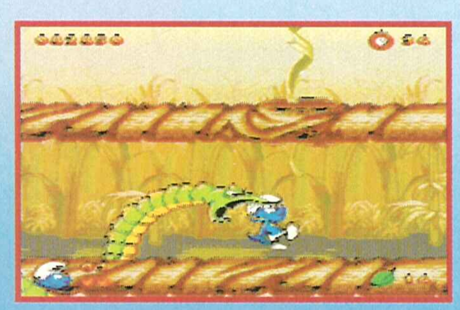
La Mega Drive se va a llenar de pequeños seres azules vestidos con un pantalón y un curioso gorro blanco, que en lugar de hablar pitufean.



Cuando hayáis finalizado con éxito cuatro fases tendréis que enfrentaros al esbirro de Gargamel, que custodia a uno de los pitufos secuestrados. Ojo con la llave.









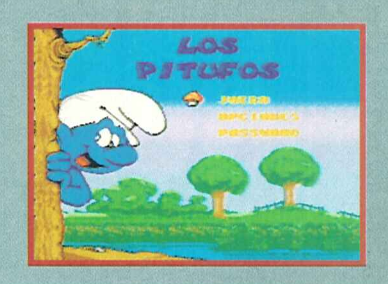
Tarde, pero pitufante

Desde que apareció para Super Nes, Infogrames ha tardado siete meses en sacar al mercado las aventuras de «Los Pitufos» para Mega Drive. Problemas de entendimiento, sin duda, entre esta compañía y Sega. Pero al fin está disponible y es exactamente igual a su compañera de 16 bits, destacando su elevada calidad gráfica y una gran jugabilidad.

El desarrollo del juego es, además, bastante variado, ya que las plataformas están enriquecidas con zonas de conducción y otras donde la precisión es predominante. En suma, unas aventuras a la altura (en cuanto a diversión, no en cuanto a tamaño) de estos pitufillos.

Boke

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
SEGA
Infogrames
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 16
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — **90**
Perfecta recreación de los personajes de Peyo, con una correcta animación y fondos bien acabados.

Música — **89**
En cada fase suena una música diferente, basada en la banda sonora original de los dibujos animados.

Sonido FX — **80**
El lamento del pitufo al ser alcanzado parece más un quejido de gato. Salvo éste, los efectos son aceptables.

Jugabilidad — **89**
El pitufillo es bastante manejable y puede realizar potentes saltos, pero algunas fases se las traen.

Adicción — **90**
La dificultad sirve para que nos enganchemos al juego en plan reto, esperando encontrar nuevas fases.

Total — **89**
Aunque ha tardado más de la cuenta en aparecer para MD, su calidad gráfica es excelente y su mecánica de juego muy variada.

Lo Mejor
- Su enorme calidad gráfica.
- La originalidad en la concepción de las fases.

Lo Peor
- La dificultad de alguna de las fases puede llegar a ser desesperante.



SEGA MEGA DRIVE

EN UN MUNDO DIFERENTE

Este cartucho trata de recrear las incidencias de una película tan pletórica de acción como «Stargate». Y nada más conectarlo, tendréis la sensación de que lo consigue plenamente.

Vuestra tarea consiste en controlar al Coronel O'Neil, que tiene la misión de encontrar a los desaparecidos miembros de su expedición. Todo comenzará en el desierto, donde criaturas alienígenas tratarán de hacer bajar peligrosamente vuestra barra de energía. Pero pronto descubriréis unos mensajes en los que se os pide que localicéis los elementos de la radio, que se hallan repartidos en diversas cavernas.

En su arriesgada misión, el Coronel cuenta con una ametralladora que se recarga automáticamente y con las granadas que pueda recoger por el camino. Además, muchos items para recuperar energía, potenciar armas y conseguir vidas extras se reparten a lo largo de los mapeados multidireccionales.

Volviendo a la aventura, cuando tengáis todas las cajas de la radio se abrirá la puerta de la ciudad del desierto. Y hasta aquí todo resultaba muy interesante, pero por desgracia, al traspasar las puertas de la ciudad os daréis cuenta de que la historia se repite con una insistencia cansina. Los mismos enemigos y más plataformas para una mecánica idéntica.

Haciendo un alarde de paciencia, seguiréis jugando para volver al desierto y entrar en cuevas iguales a la de la primera misión. Ahora debéis encontrar marines heridos en lugar de cajas, y volveréis a enfrentaros a los mismos escarabajos lanzadores de rayos y a los mismos fantasmones vestidos de Anubis. La única diferencia es que al haber más enemigos y más plataformas, los defectos de control de vuestro personaje se hacen cada vez más desesperantes.

Lo más triste no es que el juego resulte regular, sino que tiene detalles de gran calidad con los que se podía haber completado un interesante arcade. Por desgracia, se han quedado en la animación y en los escenarios, olvidándose de que lo importante de un cartucho es divertirse jugando con él.





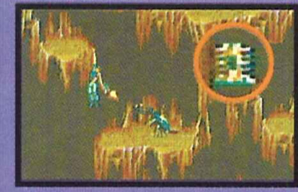





Items imprescindibles para ganar



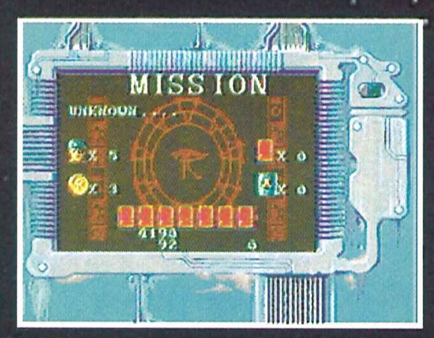
Si queréis llegar lejos, debéis estar atentos y coger varios tipos de items, como las cajas.



Hay diversos objetos que sirven para potenciar vuestro arma y aumentar su disparo y duración.



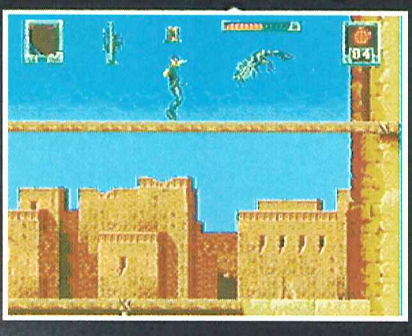
Las granadas son básicas para eliminar enemigos fuertes o que estén lejos de vuestro alcance.



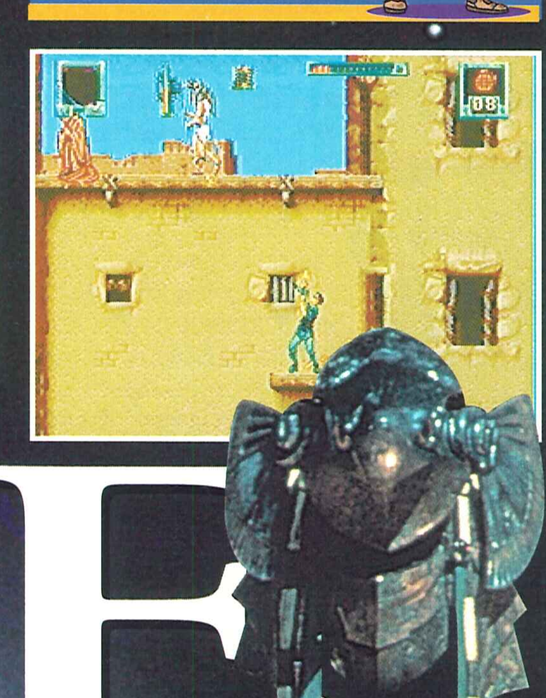
Al pausar el juego, aparecerá esta ventana que informa tanto del tipo de misión como de las vidas y municiones que os quedan.



Estos monjes rojos señalan el camino que debéis seguir. Si a vuestro paso no los encontráis todos, no podréis seguir adelante.



Lo que no se le puede negar a este cartucho es la gran animación que luce el personaje. Lástima que el resto del juego no acompañe.



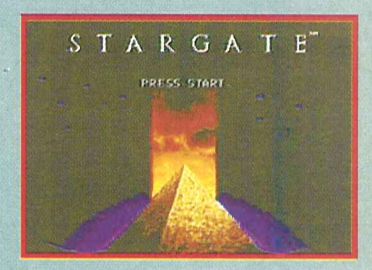
Más ruido que nueces

Si no fuera por la soberana animación de que se ha dotado al protagonista y de algún detalle gráfico de gran calidad, este cartucho sería absolutamente nulo. Y es que un aspecto tan importante como la jugabilidad se ha dejado totalmente de lado.

El personaje se controla con dificultad y no siempre se puede conseguir que haga lo que uno quiere. Además, el sistema de juego, que podía ser interesante, se acaba convirtiendo en una sucesión de situaciones iguales que llegan no sólo a cansar, sino también a aburrir. En fin, es una pena que con ese despliegue gráfico, la jugabilidad se haya quedado reducida a lo mínimo.

Teniente Ripley

MEGA DRIVE



ACCIÓN
ACCLAIM
Probe

Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos 82
La gran animación del personaje y el brillo de las fases contrasta con los tirones y fallos de scroll.

Música 80
Las melodías son buenas y tan adecuadas para el juego como resultaron ser para la película.

Sonido FX 70
Los efectos no abundan precisamente. Lo peor es cuando deja de oírse uno para dar prioridad a otro.

Jugabilidad 73
El control del personaje es, siendo suaves, complicado. Según avanza el juego se va volviendo más difícil.

Adicción 74
Los que tengan paciencia para soportar las primeras fases pueden encontrarle algún interés, que lo tiene.

Total 76
Es una pena que un cartucho que presentaba tantos puntos positivos se quede en nada debido a sus problemas de control.

Lo Mejor
- La soberbia animación del personaje.
- Al principio, el sistema de juego resulta francamente interesante.

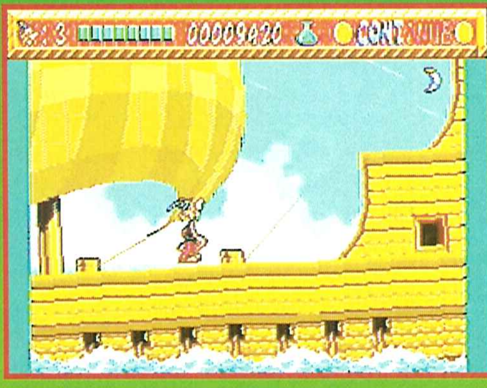
Lo Peor
- Los problemas y dificultades de control.
- La continua repetición de enemigos.

GATE

LO MÁS NUEVO

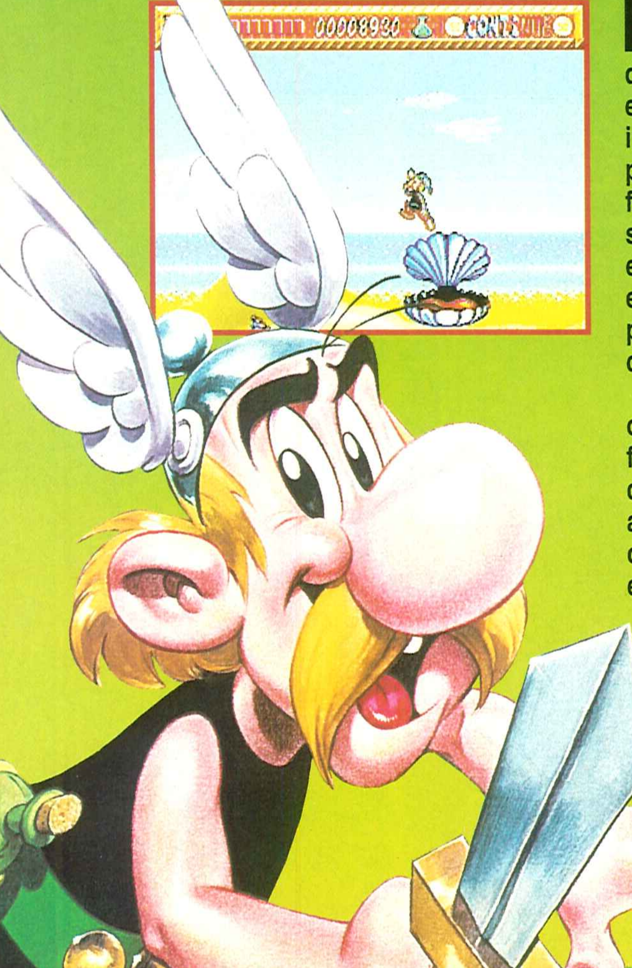
ASTERIX y el poder de los dioses







DOS GALOS Y UN ESCUDO

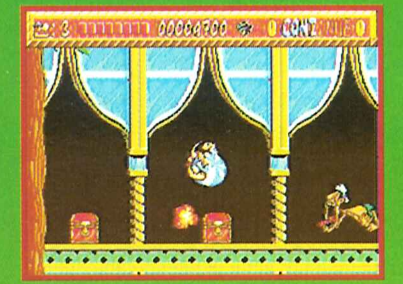


Nuestros amigos Obelix y Asterix vuelven a Mega Drive con una nueva y divertida aventura. Esta vez el jefe galo les encomienda una dura misión: encontrar el escudo arverno desde el que debe gobernar con el único temor de que el cielo se desplome sobre su cabeza. Así, los dos guerreros emprenden una búsqueda que les llevará a recorrer los poblados romanos más cercanos, bosques salvajes e incluso tierras lejanas como India, Mesopotamia y Egipto.

Como ya ocurriera en el anterior programa, tenéis a vuestra disposición a cualquiera de los dos protagonistas, que podéis elegir en el mapeado exterior a cada fase. La mecánica de juego incluye una serie de objetos que resultan indispensables para poder avanzar, los cuales se encuentran diseminados entre las plataformas o bien son facilitados por personajes que encontraréis al final de algunas fases y que, gracias a unos textos traducidos al castellano, os darán pistas para seguir jugando. De este modo, y por poner unos ejemplos, es necesario encontrar los elementos que componen un traje de romano para poder entrar disfrazado en uno de los campamentos, o pedir a Panoramix una poción para que llueva, con objeto de contentar a un rajá de la India.

El desplazamiento de unas zonas a otras del juego os llevará a originales fases en las que lucharéis en un carro contra jinetes romanos, o a viajar en alfombra mágica sorteando tormentas y obstáculos. Y en vuestro camino encontraréis viejos e ilustres conocidos, como Cleopatra, el mercader fenicio, los piratas que siempre están incordiando y, por supuesto, esos locos romanos.





Una de las últimas fases de las aventuras de estos dos famosos personajes os llevará hasta un lujoso palacio romano.



Los cofres guardan en su interior agradables sorpresas, en forma de items para la barra de energía o de puntos.



Este simpático dromedario, además de llevaros por el desierto de Mesopotamia, puede ser utilizado como una catapulta.

Gráficos de otra época

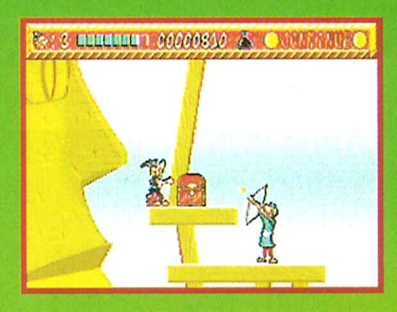
Las aventuras de Asterix y Obelix son ideales para realizar un buen juego de plataformas. Pero no se puede dejar solos a los dos galos, hay que arroparlos con unas buenas animaciones y unos buenos fondos. Y esto, a pesar del múltiple scroll, el gran número de fases y su variedad, no aparece por ningún lado en este programa.

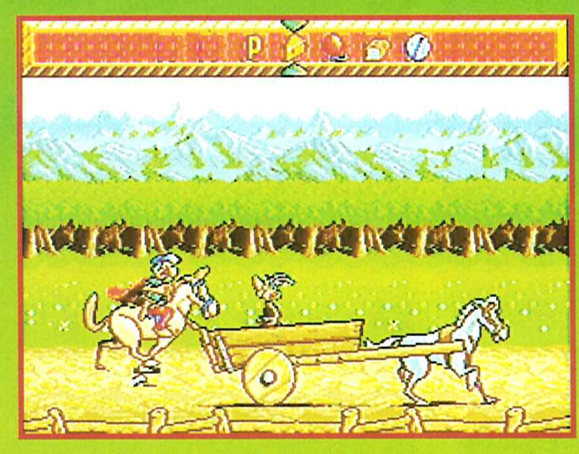
La mecánica de juego, en cambio, sí está muy acertada, ya que la necesidad de conseguir ciertos objetos lleva a que el jugador siga la historia con interés. En todo caso, Core debía haber tratado mejor a esta divertida pareja de guerreros galos.

Boke









Una de las fases más divertidas y espectaculares se desarrolla en este carro, donde lucharéis contra un malvado centurión.



Los protagonistas de esta historia no sólo son capaces de saltar como saltamontes, sino que también saben valerse de las lianas.



MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
SEGA
Core

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 21
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 16

Gráficos — 82
El múltiple scroll no logra compensar el resto del apartado, sobre todo la pobreza de los escenarios.

Música — 89
Compuesta por grandes obras de la música clásica, como la marcha de "Aida" de Verdi, por ejemplo.

Sonido FX — 83
Dentro de los cánones habituales en programación de juegos de plataformas, simplemente correctos.

Jugabilidad — 82
Los sprites de Obelix y Asterix y sus movimientos son sencillos de manejar, incluso en zonas difíciles.

Adicción — 83
La mecánica de juego contribuye a conseguir esa pizca de atención necesaria en todo cartucho.

Total — 82
Un juego más de Asterix y Obelix, en el que el nivel gráfico no se corresponde con el resto del programa y su capacidad de diversión.

Lo Mejor
- Sin lugar a dudas, la música.
- La mecánica de juego es acertada.

Lo Peor
- La pobreza de los fondos, a pesar del múltiple scroll.



LO MÁS NUEVO

LA VIDA SECRETA DE ARNIE

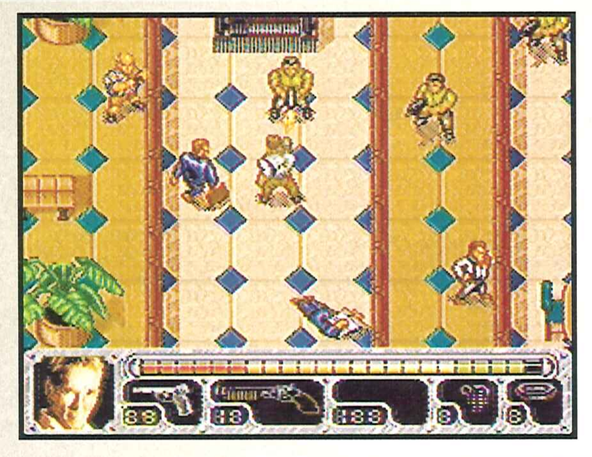
SUPER NINTENDO

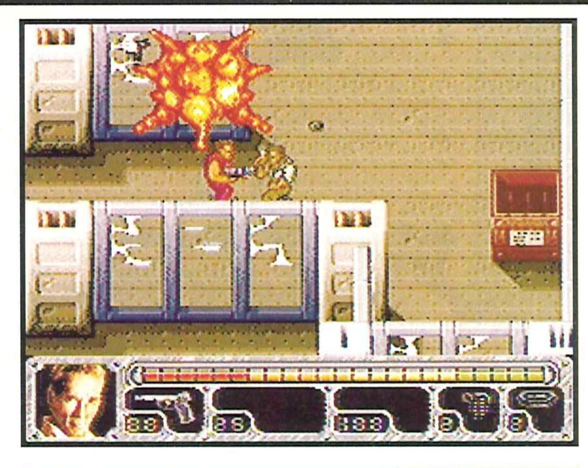


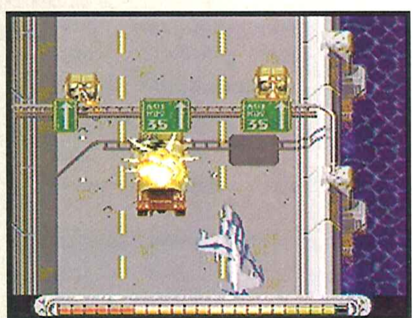
¿Qué le sucede a un afable padre de familia, con una profesión aparentemente corriente, cuando su mujer descubre que la ha estado engañando sobre su verdadero trabajo? Pues que, por muy cachas que se esté, el sujeto en cuestión se mete en un jaleo de mil demonios, como le pasaba al incombustible Schwarzenagger en la película "Mentiras Arriesgadas" ("True Lies" en su versión original). Claro, que cuando uno tiene espíritu aventurero, cuerpo herculíneo y vocación de agente secreto del Sector Omega, puede que no le quede más remedio que hacerlo. Y si encima tiene en sus manos el destino de la nación, pues está prácticamente obligado a decir algunas mentirijillas, por muy arriesgadas que éstas resulten.

Pero para arriesgadas, las diez misiones que Arnie debe afrontar en su papel de Harry Tasker. La mayoría están basadas directamente en el guión de la película de James Cameron y otras son fruto de la imaginación de Beam Software y Acclaim, pero el resultado es igual de trepidante. También el final será el mismo que el de la peli, siempre que os esmeréis a la hora de guiar a Harry en la destrucción de las cabezas nucleares que posee el grupo terrorista Crimson Jihad, liderado por un tal Abu Aziz.

Al principio sólo contáis con una pistola, pero podéis ampliar el arsenal (hay un total de seis armas diferentes, lanzallamas incluido) si recogéis los inevitables items. Hablando de inevitables, no falta en el juego Albert Gibson, quien además de indicaros la misión a realizar os ofrecerá sus valiosos consejos. Y por supuesto, tampoco falta el Harrier que aparecía en la película, y que aquí tendréis que pilotar con vuestras propias manitas.







Esta fase rompe con la línea del juego, para haceros pilotar el Harrier que también aparecía en la peli. Resulta muy espectacular.

Arnie pega fuerte en Super Nintendo

Si os gustan las películas de acción (especialmente las de Schwarzenegger y concretamente "Mentiras Arriesgadas"), os lo pasaréis bomba con este juego de Acclaim. Con una perspectiva aérea oblicua y unos gráficos bien definidos y plagados de detallitos, el cartucho contiene los ingredientes necesarios para que os sintáis protagonistas de vuestra propia película.

A destacar el extenso mapeado que presenta cada nivel, aunque se echa de menos un mapa que nos oriente en ciertas misiones. Y es que con tanto laberinto se pueden dar vueltas y vueltas.

Cruela de Vil



Vuestro compañero "Gib" os indicará el objetivo de cada misión y os dará valiosos consejos mientras la lleváis a cabo.

Dar vida a todo un héroe tan arriesgado como Arnie no es algo que pueda hacerse a diario.









Perspectiva aérea oblicua, ángulo de disparo de 360 grados y un mapeado muy amplio son las características básicas de «True Lies». Una muestra la tenéis en este barco.

SUPER NINTENDO



ACCIÓN
ACCLAIM
Beam Software

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 10 misiones
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 87
Están muy bien definidos y repletos de detalles. Además, los sprites se mueven con soltura.

Música — 80
Las melodías resultan lo suficientemente movidas para poner un buen punto musical a la acción.

Sonido FX — 84
Espectaculares y variados, debido sobre todo al arsenal de armas que utilizan los personajes.

Jugabilidad — 88
Radio de disparo de 360 grados y un protagonista que resulta tan manejable como musculoso.

Adicción — 85
La aventura resulta tan entretenida como extensa, con su punto justo de dificultad y llena de acción.

Total — 84
Si queréis vivir emociones realmente fuertes sólo tenéis que conectar este «True Lies» a vuestra Super Nintendo.

Lo Mejor
- La espectacular fase del Harrier.
- El final, idéntico al de la película.
- La obligación de investigar y encontrar objetos para poder continuar.

Lo Peor
- Hacerse un lío en alguno de los laberintos y no poder salir.

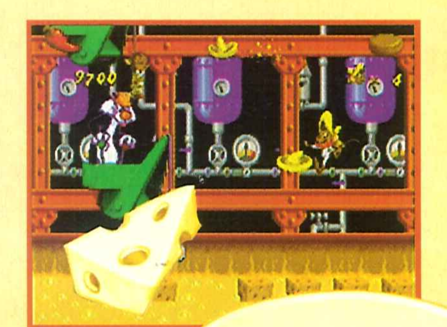
LO MÁS NUEVO











SEGA MEGA DRIVE

CHEESE CAT-ASTROPHE starring SPEEDY GONZALES

¡ARRIBA, ARRIBA! ¡ÁNDALE, ÁNDALE!

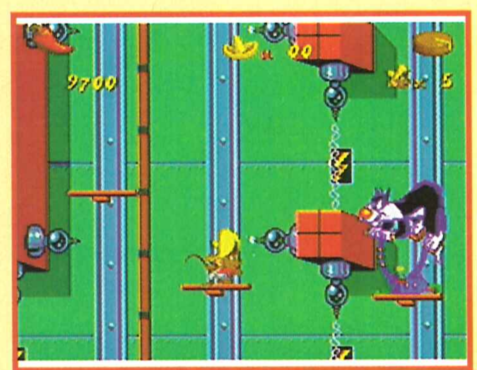
Speedy Gonzales se une a la "troupe" de la Warner, que es más o menos asidua a nuestras consolas, con un cartucho de 16 megas básicamente plataformeros destinado a Mega Drive. La historia arranca cuando una banda de gatos desaprensivos lleva a cabo un secuestro masivo de roedores, chica del protagonista incluida. Ante esta provocación, Speedy Gonzales, el ratón más rápido de todo Méjico, no tiene más remedio que lanzarse al rescate de sus congéneres, aunque para ello tenga que enfrentarse él solito a una variada muestra de la fauna y flora local.

Su velocidad en plan torbellino, su capacidad de salto y su habilidad para arrojar sombreros mejicanos van a servirle de aval, a lo largo de una aventura en la que además tendrá que remar, nadar e incluso bucear. Todo ello con el fin de rescatar a los ratoncitos que se encuentran ocultos en cada uno de los niveles, y de encontrarse finalmente con el líder de la banda, que no es otro que vuestro viejo conocido, el gato Silvestre.









Silvestre es el raptor de la novia de Speedy y a él vais a tener que enfrentaros en sucesivas ocasiones.



Una fase que os dejará con la boca abierta por su excelente realización es ésta del río de queso.

Speedy se estrena en Mega Drive

Un nuevo personaje de la Warner se une al universo Sega, y lo hace con unos resultados simplemente aceptables. La aventura del ratón Gonzales combina fases plataformeras de las que hemos visto cientos de veces, con otras sorprendentes -como la del Rio de Queso- y alguna que resulta hasta graciosa -como la que nos muestra a Speedy sobre un flotador, evitando que el Pato Lucas le pesque-. En general es un cartucho simpático, que se deja jugar con agrado. Y como no podía ser de otro modo tratándose de un personaje mejicano, los textos están en castellano.

Cruela de Vil

La velocidad del rayo no va a ser nada comparada con la que vas a sentir manejando a este pequeño roedor, Speedy.



Si Speedy se pone a correr así, derrotará a todos los enemigos que se crucen en su camino e incluso destrozará objetos.





Los congéneres del protagonista se encuentran escondidos en pasadizos. Tenéis que encontrar las entradas para salvarlos.







MEGA DRIVE



PALTAFORMAS
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 82
En alguna fase son simples y el scroll da tirones, pero en otras, como el río de queso, están bastante bien.

Música — 79
Las melodías no están mal, pero se echa de menos que no tengan más aire mejicano.

Sonido FX — 75
Los efectos son escasitos y normales. Simplemente están ahí, sin distorsionar ni llamar la atención.

Jugabilidad — 83
Sin ser un camino de rosas, el juego entretiene. Además, Speedy se deja controlar con facilidad.

Adicción — 82
Resulta simpático y logra entretener. Recomendado para seguidores acérrimos de la Warner.

Total — 82
Un juego colorista con el sello Warner, que ofrece muchos guiños a los fanáticos de los dibujos de esta productora.

Lo Mejor
- Que los textos, aunque no sean abundantes, estén traducidos.
- La versatilidad y movilidad del ratón.
- Que salgan otros personajes Warner.

Lo Peor
- El scroll da pequeños tirones en algunas fases.



SUPER B.C. KID

DE LAS CAVERNAS A LA LUNA

Un niño comilón y un dinosaurio con ganas de incordiar es todo lo que Hudson ha necesitado para dar forma a su nuevo cartucho de plataformas en los 16 bits de Nintendo. Eso sí, el pequeño protagonista no es otro que B.C. Kid (conocido de diversas maneras dependiendo si le nombra un japonés o un norteamericano), que de este modo realiza su debut en Super Nintendo. Y lo hace con una aventura concebida para sacarle todo el partido posible.

El niñito en cuestión debe pasearse por siete fases que le trasladan desde la Prehistoria hasta el espacio exterior. Todo estará plagado de peligros y de situaciones difíciles en las que, además de desafiar a la gravedad o huir de situaciones complicadillas, B.C. tendrá que enfrentarse a un nutrido grupo de enemigos mientras utiliza el coco (que de eso está bien servido, y si no lo creéis fijaos en las dimensiones de su cabeza) para salir de cuevas y laberintos.

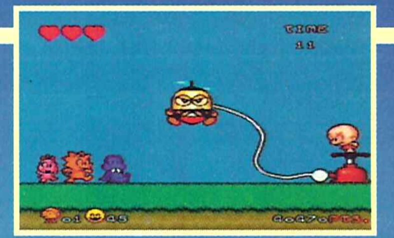
Aparte de saltar y repartir cabezazos, el crío puede metamorfosearse siempre que se zampe un apetecible trozo de carne, y su tamaño aumenta o disminuye en función de unas golosinas de colores. Sólo si combináis con acierto estas cualidades evitaréis que la aventura le cause a B.C. Kid más de un quebradero de cabeza. Y lo contrario sería bastante peligroso...

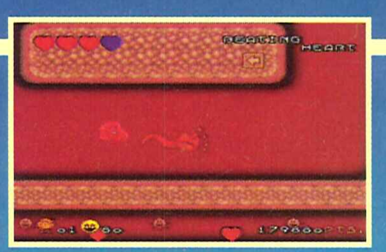
Una de las habilidades de B.C.Kid consiste en emplear su fuerte dentadura para escalar paredes o para agarrarse a las ramas de árboles y similares.

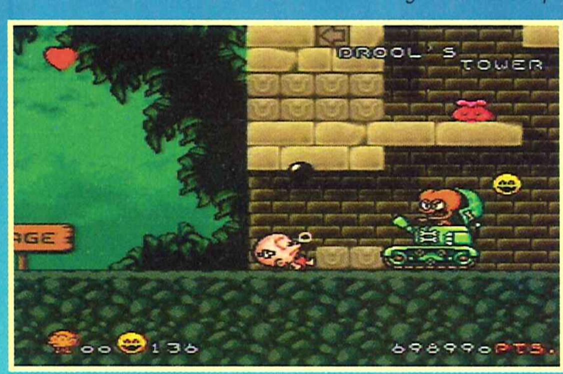
Cada zona del fantástico mundo de B.C. Kid está liderada por un siniestro personaje al que, por supuesto, hay que derrotar para avanzar.

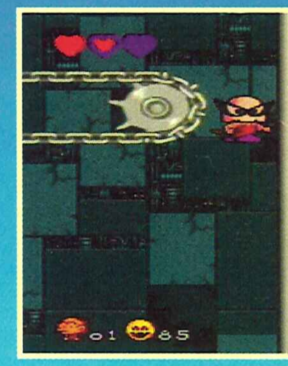


Cada personalidad del protagonista ofrece unas cualidades específicas para derrotar a los diferentes adversarios.


Las fases de bonus os propondrán divertidos juegos, como hacer estallar un globo antes de que se agote el tiempo.


Algunos animales esconden fases en su interior. Para acceder a ellas sólo hay que dejar que el bicho se trague a Kid.







Golosinas con truco







En su recorrido, B.C. Kid encontrará apetitosos caramelos que ocultan en su interior diversas sorpresas. En función del color de su envoltorio, B.C. crecerá, disminuirá o volverá a su tamaño original. Aquí tenéis cada caramelo con su efecto.

Uno de los personajes más populares, divertidos y "cabezotas" del mundo de las consolas se estrena en los 16 bits de Nintendo.

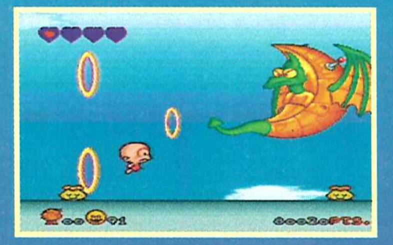


Mucha cabeza, poca dificultad

La gran baza de este «Super B.C. Kid» es que engancha desde la primera pantalla. Los aumentos y reducciones de tamaño del protagonista, así como sus cambios de forma contribuyen en gran medida. También aportan su granito de arena los bonitos gráficos y las pegadizas melodías. Y eso sin olvidarnos de las extensas fases llenas de recovecos, niveles secretos y multitud de rincones que explorar.

Sin embargo, y a pesar de ser divertido (que lo es y mucho), este cartucho tiene un grave defecto: es demasiado fácil, por lo que no os costará demasiado trabajo llegar al final de la aventura.

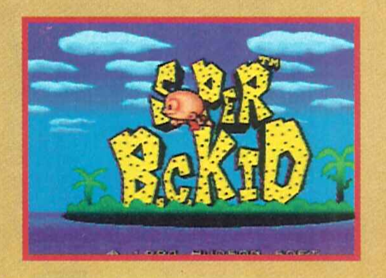
Cruela de Vil







SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
VIRGIN
Hudson Soft

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Infinitas
Megas: 12

Gráficos 88
B.C. Kid se transforma que da gusto verle, mientras se desplaza por unos decorados bien elaborados.

Música 87
Hay melodías para todos los gustos, incluyendo versiones de conocidas piezas de música clásica.

Sonido FX 80
Se limitan a los campanilleos, saltos y frenadas del protagonista, pero están bien plasmados.

Jugabilidad 89
El cartucho es extenso y divertido. Además, no cuesta nada manejar los saltos y cabezazos de Kid.

Adicción 83
A pesar de su extensión el juego resulta fácil, por lo que a los más expertos les durará demasiado poco.

Total 84
Un original personaje de Hudson Soft que protagoniza un juego divertido, aunque demasiado sencillo.

Lo Mejor
- Los cambios de tamaño y de forma del protagonista.
- Acabaréis el juego, pero ¿habréis recorrido todos los niveles?

Lo Peor
- Que sea tan fácil que cuesta perder una vida.

LO MÁS NUEVO

LOS PITUFOS

PITUFANDO POR LOS 8 BITS

SEGA MASTER SYSTEM

Los usuarios de Master System que aún están por la labor de adquirir juegos para su soporte, se merecen nuestros mimos y nuestro más sincero respeto. Por eso, un lanzamiento para este formato se convierte siempre en un acontecimiento. Esta conversión de «Los Pitufos» para los ocho bits de Sega ha sido realizada por una compañía española, Bit Managers, de Sta. Coloma de Gramanet. En ella, la variedad de fases que aparecía en la versión Mega Drive se ha mantenido, incluyendo trepidantes zonas de conducción y pericia que se unen a las ya tradicionales y clásicas plataformas.

El tiempo es un factor decisivo dentro de la mecánica de juego, ya que cada fase dispone de un período concreto para ser completada con éxito. Además, en vuestro camino encontraréis numerosos objetos-ayuda, como por ejemplo los muelles, que resultan necesarios para alcanzar zonas elevadas de las plataformas.

Por lo demás, todo en este juego ha sido acondicionado a la capacidad de un soporte como Master System, para mantener los elevados índices de jugabilidad y diversión de las versiones mayores. Y para dicha de sus usuarios.









A bordo de una cigüeña, el pitufo recorrerá estas cumbres nevadas cerca ya de la casa del "querido" Gargamel. Presta atención a los buitres y rayos que te facilitarán el camino.



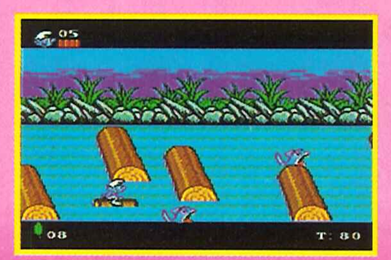
Las fases de bonus han sido modificadas en la conversión a ocho bits realizada por Bit Managers. Esta zona en concreto no es de bonus en la versión para el soporte dieciséis bits.



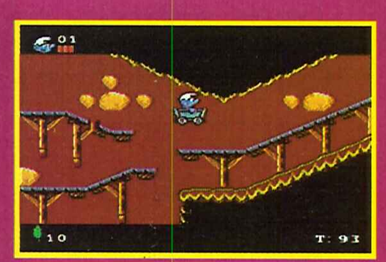


Los pitufos sí que se han acordado de la Master para protagonizar una conversión tan divertida y jugable como la aventura original.









Una buena conversión

Los catalanes de Bit Managers han realizado un correcto trabajo en la conversión a Master System del programa original para 16 bits. Siempre es grato conocer el producto de compañías programadoras nacionales, y si, como en este caso, es correcto, pues tanto mejor.

Los gráficos se han resentido un poco en este paso, algo lógico dada las cualidades de cada soporte. Sin embargo, el nivel de jugabilidad se ha mantenido muy alto, asegurando, gracias a los passwords y a los tres niveles de dificultad, horas de diversión a los sufridos usuarios de la Master. *Boke*





MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS
SEGA
Infogrames/ Bit Managers
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 84

En las posibilidades de los ocho bits de Sega. Correcta animación del personaje y variados gráficos de fondo.

Música — 79

Variaciones temáticas de la música original de los dibujos, tamizadas por la capacidad sonora de MS.

Sonido FX — 75

No han estado acertados los chicos de Bit Managers, quizá por las propias condiciones del soporte.

Jugabilidad — 83

Buena en líneas generales. El protagonista dispone de un repertorio limitado pero muy eficaz de movimientos.

Adicción — 80

La variedad de fases, con el componente adicional del tiempo, proporcionan una adicción correcta.

Total — 82

Siempre es de remarcar un lanzamiento para esta consola. Y si tiene un buen nivel de adicción, gráficos y jugabilidad, pues mejor.

Lo Mejor

- **El hecho mismo del lanzamiento de este juego para este formato.**

Lo Peor

- **Los efectos de sonido, bastante pobres.**

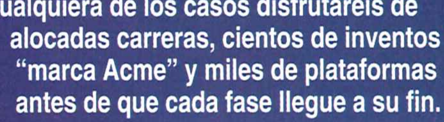


Desert Demolition

PERSECUCIONES "MARCA ACME"

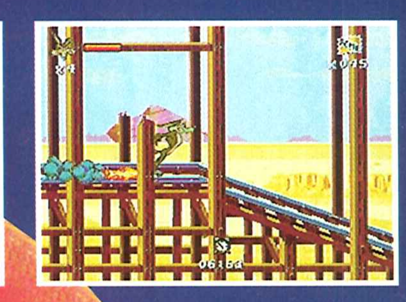
Marco Antonio y Cleopatra, Napoleón y Josefina, Sansón y Dalila, Elena de Borbón y Jaime de Marichalar... en definitiva, parejas que hacen historia. Pero seguro que ninguna de ellas ha conseguido arrancar las carcajadas que todos hemos soltado con el Coyote y el Correcaminos, un tándem atípico que durante décadas ha funcionado a las mil maravillas en la Warner Bros, y que ahora llega a Mega Drive con las mismas intenciones.

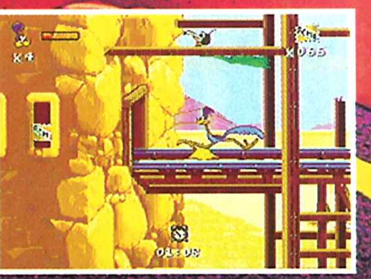
El juego os trasladará al árido desierto americano, para que toméis parte en las trepidantes persecuciones entre Wile E. Coyote y su anhelada cena, el Correcaminos. Eso sí, con la salvedad de que si queréis podéis invertir el proceso y convertiros en el Correcaminos, naturalmente con el fin de evitar al Coyote. En cualquiera de los casos disfrutaréis de alocadas carreras, cientos de inventos "marca Acme" y miles de plataformas antes de que cada fase llegue a su fin.















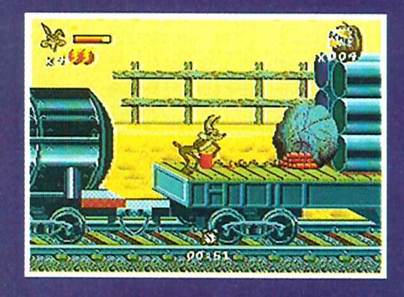
¿Os gustaría ser nombrados clientes del año de ACME y participar en esta animada fiesta? Pues sólo tenéis que terminar el juego con éxito para conseguir tan divertido nombramiento.



El árido desierto va a ser el principal escenario de vuestras correrías. Aquí tenéis una panorámica general que muestra todo lo que tenéis que atravesar a lo largo de la persecución.



Antes de empezar a jugar, esta pantalla os mostrará los items disponibles y la utilidad que tiene cada uno de ellos.

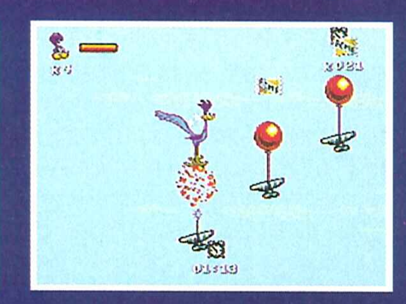


Como en los dibujos de la tele

Los personajes de la Warner funcionan con gracia cuando se pasan a las consolas, y este «Desert Demolition» es una muestra más. Al centrar el desarrollo de la acción en las continuas persecuciones y en los accesorios ACME, pasando por alto la inclusión de enemigos que no aparecen en los dibujos, no cabe duda de que estamos ante un cartucho que traslada a los 16 bits de Sega la verdadera esencia de las aventuras televisivas de sus protagonistas. Pero es necesario hacer una advertencia, especialmente a los plataformeros natos: resulta muy, muy fácil. *Cruela de Vil*

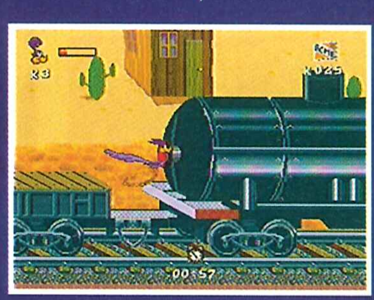


Las cajas ACME esconden artilugios que el Coyote puede emplear para mejorar las condiciones de su persecución.





Los cañones van a disparar al personaje que hayáis elegido. Eso sí, en vuestras manos queda dirigir el ángulo de tiro.



¿Correcaminos o Coyote?



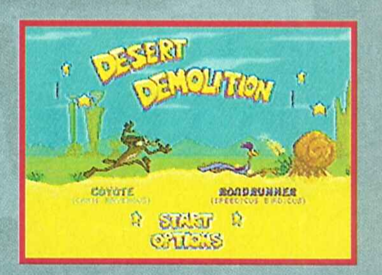
Como el Coyote tendréis que intentar cazar al Correcaminos. Y como el Correcaminos, debéis evitar que os pille el Coyote. Vosotros elegís el personaje.







MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
SEGA
Blue Sky
Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Infinitas
Megas: 8

Gráficos — 86
A imagen y semejanza de los escenarios que la Warner crea para sus dibujos animados.

Música — 85
Las melodías no desmerecen para nada su origen televisivo. Resultan divertidas y animadas.

Sonido FX — 84
Hace especial gracia escuchar el archiconocido "beep, beep" del Correcaminos.

Jugabilidad — 79
Los dos personajes son fáciles de manejar, aunque su gran velocidad les hace ir a veces un poco a lo loco.

Adicción — 70
La oportunidad de manejar a los dos personajes se ve contrarrestada por el escaso grado de dificultad.

Total — 76
Un juego discreto que sólo convencerá plenamente a los fanáticos de los personajes de la Warner.

Lo Mejor
- **Tener la opción de jugar como el Coyote o como el Correcaminos.**
- **Los gráficos son calcados a los de los dibujos animados.**

Lo Peor
- **Es muy fácil y dura demasiado poco.**

LO MÁS NUEVO

Daffy Duck in Hollywood







UN DETECTIVE MUY PARTICULAR

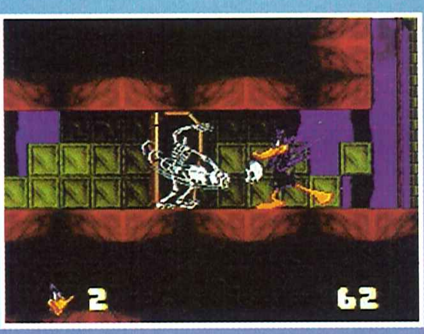
Yosemite Sam ha montado en cólera porque le han robado todos sus trofeos y galardones cinematográficos. La única pista que tiene es una nota firmada por el doctor Duckbrain en la que le advierte que se abstenga de pedir ayuda a la policía, añadiendo que el camino hasta los trofeos está sembrado de T.N.T. ¡Ah!, y además pide un rescate de un millón de dólares.
Claro, que un detective particular no es un policía y siempre puede ayudar. Así que el bigotudo Sam no ha dudado en llamar a lo mejorcito de la profesión, el Pato Lucas. El pato de la Warner va a hacerse cargo de la arriesgada misión y, con su pistola de burbujas mágicas en mano, está dispuesto a moverse por el corazón de Hollywood tras la pista del amigo de lo ajeno.

Decorados basados en géneros cinematográficos, items para potenciar el disparo del arma de Lucas y mucho T.N.T. son los ingredientes básicos de este plataformero juego para los 16 bits de Sega. Un juego especialmente dedicado a los amantes de los dibujos de la Warner.



El Pato Lucas contará con un ángel guardián siempre que se haga con el correspondiente ítem. Le hace invulnerable por unos segundos.



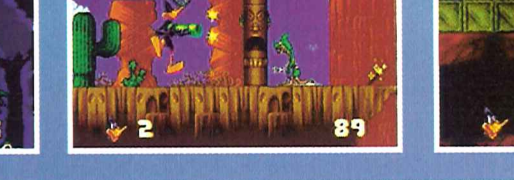




El toque de los dibujos Warner queda claro antes de empezar a jugar, en esta introducción planteada en plan cómic.







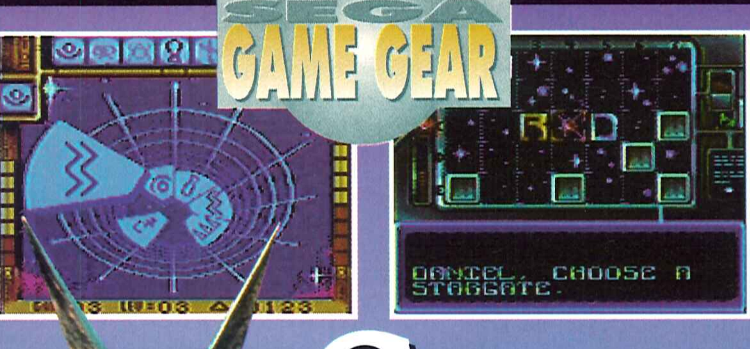
MEGA DRIVE

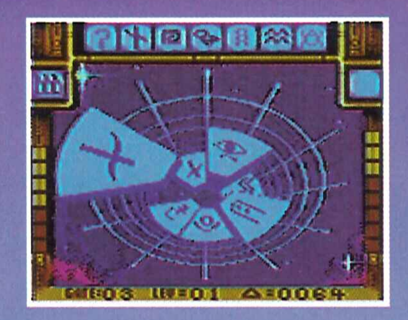
Gráficos **63** Música **59** Sonido FX **50** Jugabilidad **64** Adicción **60**

Decepcionante de principio a fin la aparición del Pato Lucas en Mega Drive. Sus aspectos técnicos se componen de gráficos de lo más lineal, melodías pobres y efectos de sonido simplones. Y en cuanto a jugabilidad, es un cartucho más de plataformas, prácticamente calcado a las versiones que ya salieron para Master y Game Gear, que repite lo que hemos visto en este tipo de juegos cientos de veces. No os perderéis nada si simplemente lo ignoráis, salvo que seáis unos fanáticos de la Warner.

Total **59**

PLATAFORMAS • SEGA • Sega Nº jugadores: 1 • Vidas: 3 • Nº de fases: 4 • Niveles de Dificultad: 1 • Continuaciones: 0 • Megas: 16

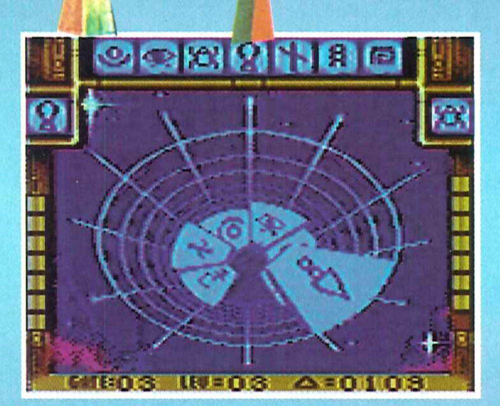






STARGATE

PUZZLES PARA DERROTAR A UN DIOS



Todas las piezas que caen se pueden girar, pero además hay algunas piezas especiales como esta bomba que hace desaparecer una columna, u otras que están en blanco y sirven de comodín.



La versión de la película «Stargate» para las portátiles de Sega y Nintendo supone un cambio sustancial respecto a la de sus hermanas mayores de 16 bits. Acclaim ha cambiado totalmente de tercio y ha elaborado dos juegos en plan puzzle, idénticos en Game Gear y Game Boy. En ellos asumís el papel del egiptólogo Daniel Jackson, con el fin de impedir que Ra consiga abrir las puertas que le permitan llegar a la Tierra.

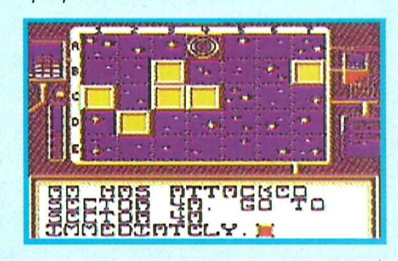
De este modo, os enfrentaréis con el dios egipcio sobre unos puzzles con perspectiva aérea, y vuestro objetivo consiste en descifrar la combinación de la puerta por la que estéis luchando. Lo podéis conseguir de cuatro formas diferentes, aunque la más sencilla es apilar tres piezas con la misma inscripción, proceso que debéis repetir con todos los iconos que aparezcan en la combinación de la puerta en liza. En caso de que consigáis vencer, elegiréis la siguiente puerta; pero si gana Ra, será el dios quien escoja sobre una cuadrícula semejante a la del conocido juego de los barquitos.

Una vez que todas las casillas estén ocupadas, el juego habrá llegado a su fin con el siguiente resultado: si Ra posee más casillas, su llegada a la Tierra será inminente. Si por el contrario es Daniel quien tiene más, el objetivo de evitar su entrada estará cumplido.





Al principio, Ra comienza eligiendo una puerta, pero el siguiente en elegir es el gana ésta. Hay que tener en cuenta que al conseguir una «Stargate» se obtienen también todas las adyacentes, siempre que pertenezcan al adversario.



GAME GEAR



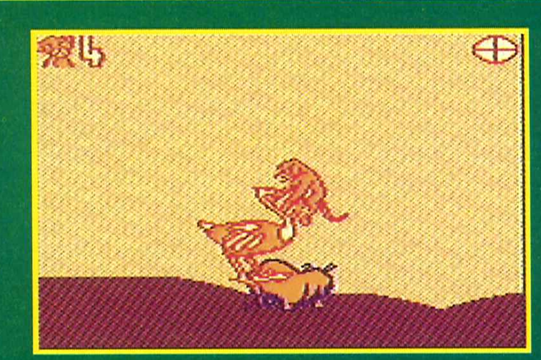
Gráficos 77 · Música 73 · Sonido FX 60 · Jugabilidad 82 · Adicción 84

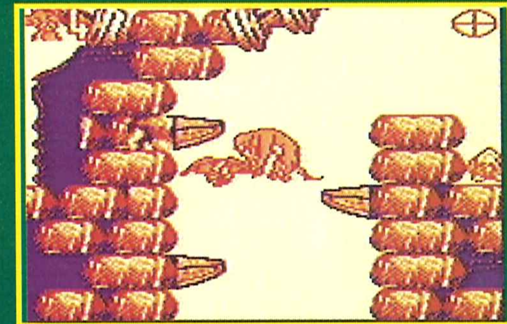
Un solo título y dos juegos exactos en su concepción y desarrollo, de ahí el comentario conjunto para las portátiles de Sega y Nintendo. De la película se ha cogido a Ra, a Daniel Jackson y la misteriosa combinación que éste tenía que descifrar. Con estos simples ingredientes, Acclaim y Probe han creado un juego de puzzle con el tirón que siempre tienen este tipo de cartuchos. Y lo cierto es que una vez que se coge el mecanismo del juego, que en principio despista un poco, es un cartucho que entretiene.

Total 82

PUZZLE • ACCLAIM • Probe Nº jugadores: 1 • Vidas: 1 • Nº de fases: 29 puertas • Niveles de Dificultad: 2 • Continuaciones: Ninguna • Megas: 2

LO MÁS NUEVO

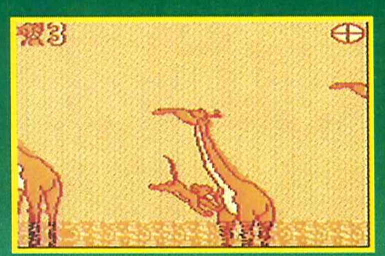


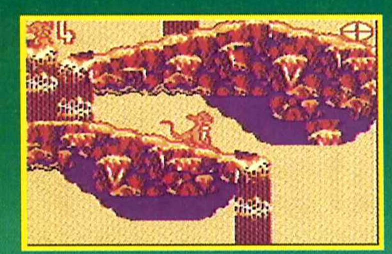




METE UN REY EN TU PORTÁTIL









En las fases de bonus debéis intentar que Pumba coja todos los escarabajos posibles sin que ninguno caiga al suelo.

EL REY LEON



En la fase de los monos no hay que gruñir a nadie, la idea es dejarse llevar en volandas hasta el final.



Hay muchos ítems que sirven desde para recuperar la vida hasta para ir a los bonus.

Pese a las enormes diferencias técnicas que separan a Super Nintendo de Game Boy, el crack de estas navidades, «El Rey León», ha llegado por fin a las tierras ocres de la portátil nintendera. Recorrer este largo camino ha costado algunos cambios, tanto al juego como a Simba. El leoncito ha resuelto muy bien el cambio, ya que mantiene casi las mismas animaciones que en los 16 bits, es grande y está muy bien definido. El juego ha salido peor parado, porque si bien tiene una buena calidad gráfica, no ha podido solucionar problemas como el de un brusco scroll o unos incómodos parpadeos.

Se ha procurado que el desarrollo del juego fuera el mismo que en Super Nintendo y de este modo se mantienen las mismas fases, aunque con diferencias en el mapeado y con simplificación en algunas escenas. Así, por ejemplo, en la fase de los monos no hay que gruñir a nadie. Por desgracia, los problemas de control que plantea el leoncito dificultan enormemente un desarrollo normal del juego, consiguiendo que cosas a priori fáciles, resulten tan complicadas y desesperantes como las peores. El resultado es un cartucho que se ha quedado en las buenas intenciones.

GAME BOY



Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción
82	83	76	72	73

Resulta sumamente difícil controlar a un Simba que no siempre responde a las órdenes del pad. Su atractivo aspecto gráfico y las buenas melodías pueden conseguir que un jugador paciente se enganche al juego y llegue a controlar los anárquicos movimientos del león. Sin embargo, es posible que la dificultad de algunos pasajes le hagan desistir demasiado pronto y se pierda zonas verdaderamente divertidas. Junto al deficiente control, el scroll y los parpadeos son sus principales puntos negativos.

Total 74

PLATAFORMAS • VIRGIN • Disney Software Nº jugadores: 1 • Vidas: de 3 a 5 • Nº de fases: 8 • Niveles de Dificultad: 3 • Continuaciones: 1 • Megas: 2

Algunos creen que ya lo han visto todo...



LO MÁS NUEVO

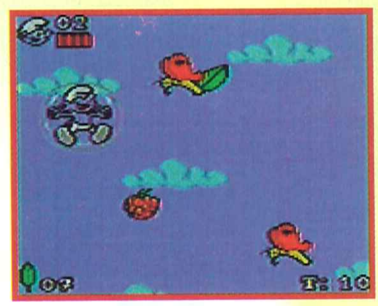
LOS PITUFOS

PITUFOS PORTÁTILES

Los ocho bits portátiles de Sega no podían quedarse sin sus pitufantes inquilinos. Los catalanes de Bit Managers se han encargado también de realizar la versión para este soporte, de tal manera que resulta completamente idéntico (obviamente ambas consolas son de ocho bits) al cartucho para Master System.

Al igual que en éste, la mecánica de juego no consiste únicamente en plataformas más o menos altas que hay que superar con la potencia de salto del pitufillo o con la ayuda de unos muelles, sino que también encontraréis algunas fases de conducción a bordo de un trineo, una cigüeña, una vagoneta, e incluso una burbuja de jabón en una de las fases de bonus, en las que debéis demostrar vuestra habilidad. Basándose en este atractivo desarrollo y con el inefable Gargamel como principal enemigo, «Los Pitufos» para Game Gear resulta un cartucho jugable, divertido y, sobre todo, variado.

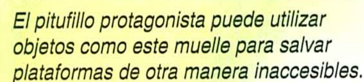
SEGA GAME GEAR



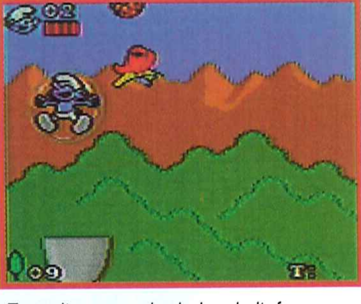


El pitufillo protagonista puede utilizar objetos como este muelle para salvar plataformas de otra manera inaccesibles.

Una de las fases más divertidas de «Los Pitufos» es ésta, a bordo de un trineo y saltando por encima de los enemigos.







Envuelto en una burbuja, el pitufo se dispone a recoger el mayor número posible de items. Es la fase de bonus.





GAME GEAR

Gráficos 87 Música 85 Sonido FX 82 Jugabilidad 88 Adicción 82

Divertida la versión para Game Gear de esta nueva aventura de Los Pitufos. En esta versión portátil se ha sabido mantener la diversidad en la mecánica de juego, así como los escenarios, aunque evidentemente sin alcanzar la calidad gráfica que muestra el programa para la 16 bits.

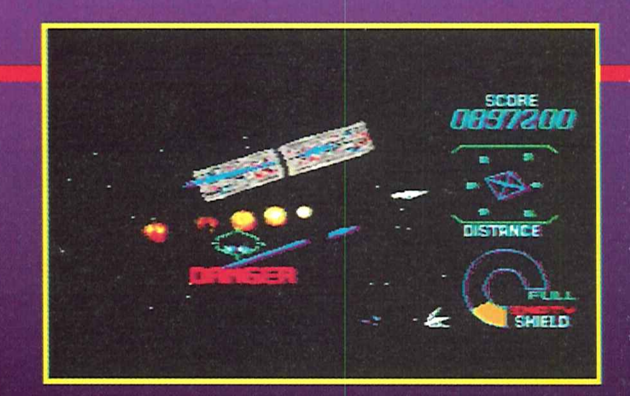
Por si fuera poco la jugabilidad está aquí mejor perfilada, con unos niveles más acordes a la distinta pericia de cada jugador, si bien las fases tienen una duración que puede resultar escasa.

Total 86

PLATAFORMAS • SEGA • Infogrames/Bit Managers Nº jugadores: 1 • Vidas: 3 • Nº de fases: 16 • Niveles de Dificultad: 3 • Continuaciones: Passwords • Megas: 4







STARBLADE

POLÍGONOS ESPACIALES PARA MEGA CD

Como es inevitable, la Tierra vuelve a estar amenazada por una horda de extraterrestres belicosos que pretenden volar nuestro bonito planeta en mil pedazos. Para evitarlo, ha salido de la Tierra un escuadrón de bombarderos especiales con el objetivo de destruir el planeta Ojo Rojo y de liquidar la amenaza alienígena. Se trata, ni más ni menos, que de la misión Starblade y vosotros vais a ser los encargados de llevarla a buen término.

Si ya habéis disfrutado de esta guerra poligonal en los salones recreativos, sabréis que el juego no impone más limitaciones que tener rapidez de reflejos y habilidad para guiar el punto de mira. Muchos enemigos viajando a gran velocidad se encargan ellos solitos de poner la emoción. No hay armas especiales ni distintas miras, sólo enemigos que disparan como posesos y que hacen peligrar la integridad de vuestro medidor de escudos.

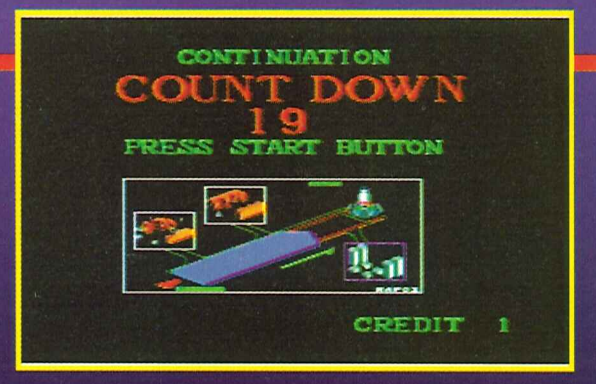
La meta del juego es destruir el planeta rojo, pero antes debéis inutilizar una estación espacial (estilo Estrella de la Muerte), otra estación llamada Iceberg que está repletita de cañones, y el buque comando de Ojo Rojo. Todo esto sazonado con la colección de naves alienígenas más completa de toda la galaxia. Lo peor es que son sólo cuatro fases, y encima no destacan por su dificultad.

Una de las cosas más sobresalientes de «Starblade» para CD es que se ha logrado mantener la velocidad del juego a pesar de la gran cantidad de polígonos que se mueven por la pantalla. Para solucionar el problema de mover tantos polígonos a una velocidad vertiginosa, Namco ha utilizado el ingenio quitando la superficie a los polígonos, de manera que muchas de las naves del juego están demarcadas sólo por las aristas. La idea es genial de puro simple, y es que de este modo se pueden mover más elementos sin que la velocidad se vea reducida. Además, el aspecto visual del juego no sufre con esta variación.

Por lo demás, la espectacularidad y la emoción que se viven en la recreativa se mantienen casi intactas en este CD. Lo que unido a una elevada jugabilidad convierten a este juego en el ideal para los amantes de los mata-mata y de los juegos poligonales.

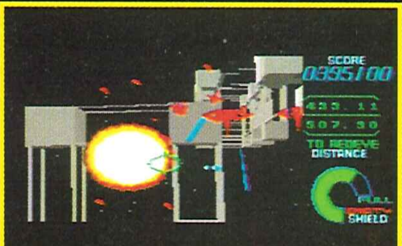






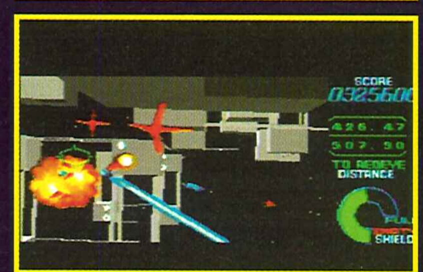
Para que el juego no se ralentice por haber demasiadas naves moviéndose a la vez, Namco ha quitado la superficie a los polígonos. Así no se resienten ni la jugabilidad ni el espectáculo.

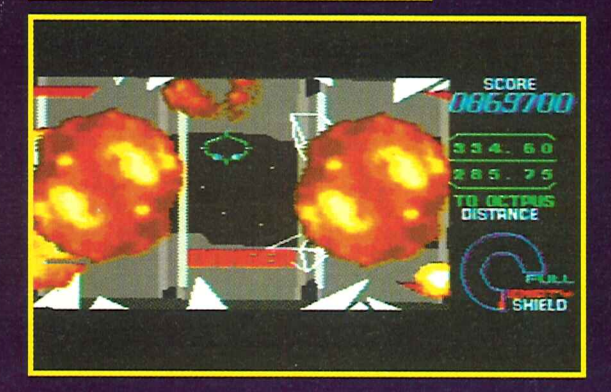
Cuando tu medidor de escudos llegue a cero, todavía tendrás dos oportunidades de demostrar tu habilidad. En esta pantalla de continuación apreciarás el trayecto que falta hasta el objetivo.

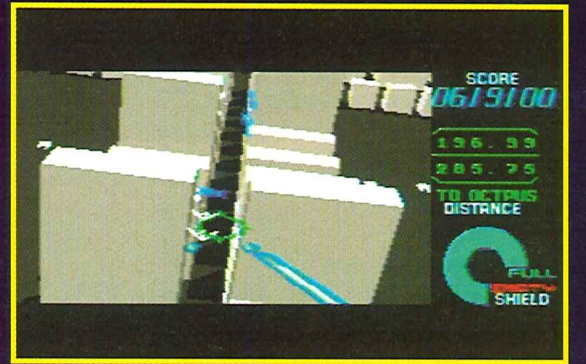



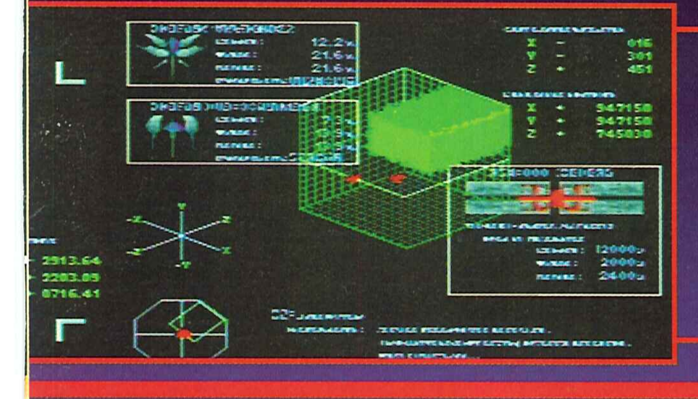

Llega al Mega CD un mata-mata simple a más no poder en el que sólo hacen falta tres virtudes: reflejos para esquivar, habilidad para apuntar y rapidez para disparar.











Objetivo localizado

Antes de ser lanzados a una misión, el ordenador central de la Federación mostrará en sus pantallas todo un despliegue tecnológico en el que se señalarán las características básicas del objetivo y las naves que lo custodian. Ya durante la acción, una parte de la pantalla irá señalando los puntos principales de esta vital información.



De la recreativa al compacto sin perder nada de jugabilidad.

GRÁFICOS CD

Se puede pensar que el eliminar la superficie de algunos polígonos ha restado espectacularidad al juego. Sin embargo, hay tantas naves y tanta variedad de situaciones que una vez metidos en el juego esta ausencia deja de apreciarse. La velocidad de movimientos, la fuerza de las explosiones y el ritmo trepidante de la acción compensan esta posible carencia visual hasta anularla.

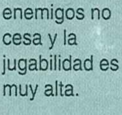


SONIDO CD

Durante el desarrollo del juego no hay ningún tipo de música. Los únicos sonidos del juego son los propios de una batalla espacial, con explosiones atronadoras, el eco de los disparos láser y los pitidos y señales de alarma de tu propia nave. Además, tus compañeros de escuadrón no dejarán de transmitirte mensajes. Estos efectos sonoros son más efectivos que una melodía.

MEMORIA CD

El único pero que podía ponerse al aprovechamiento de la capacidad de CD es la escasez de fases de juego. No es un programa fácil, pero con un poco de práctica y de paciencia no se tardará mucho en completar las cinco misiones de la aventura, lo que es una auténtica pena. Por lo demás, la acción es rapidísima, la avalancha de enemigos no cesa y la jugabilidad es muy alta.



LO MÁS NUEVO



Los ataques de superficie y en el interior de cañones son algunas de las partes más agobiantes y divertidas de todo el juego.

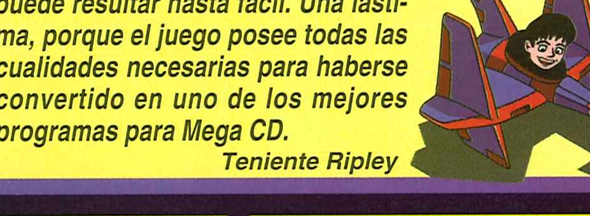


Los servidores de Ojo Rojo han colocado minas y cañones láser flotando entre los meteoritos de este campo de asteroides. Tus posibilidades de éxito pasan por destruir todas las trampas.



No es posible acabar con los grandes cruceros enemigos, pero sí puedes desarmarles destruyendo sus cañones o incluso desintegrar naves antes de que despeguen de las pistas.





Siempre va a haber algún enemigo esperándote, así que lo mejor es no quitar el dedo del disparador.

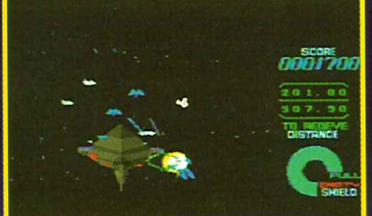
Lo bueno, si breve, no es dos veces bueno

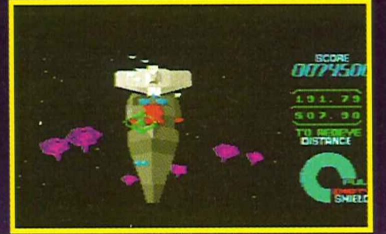
Cuando veáis este compacto, seguramente vais a sacarle un gran paralelismo con «Rebel Assault» (incluso hay que destruir un satélite artificial parecido a la Estrella de la Muerte). Este parecido y la alucinante recreativa de que procede ya es toda una garantía de éxito.

Lo malo llegará cuando os pongáis a jugar y descubráis que el juego tiene cuatro fases y que plantarse en la tercera no lleva ni veinte minutos. Es demasiado corto y para los más hábiles puede resultar hasta fácil. Una lástima, porque el juego posee todas las cualidades necesarias para haberse convertido en uno de los mejores programas para Mega CD.

Teniente Ripley











MEGA CD



ARCADE
SEGA
Namco

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 2

Gráficos — 88

Lo mejor es la velocidad con la que se desplazan las naves enemigas. Resultan espectaculares, aunque no sean polígonos "enteros".

Sonido — 88

Una gama de explosiones, disparos y voces digitalizadas que saben introducirnos en la emoción de un vibrante combate.

Jugabilidad — 89

Basta con apuntar y disparar, se juega con comodidad y la continua sucesión de enemigos y situaciones logra divertir

Adicción — 84

Se puede hacer demasiado corto ya que, aunque no es fácil, tampoco tiene una excesiva dificultad. Eso sí, engancha de principio a fin.

Total — 85

Un gran mata-mata en el que brillan sus aspectos jugables y la velocidad que determina una trepidante acción.

Lo Mejor

- **La velocidad y el ritmo del juego.**
- **Es muy divertido y jugable.**

Lo Peor

- **Puede hacerse excesivamente corto.**



¡Mira Todo lo que te Tenemos Preparado para Marzo!

¡Te Mostramos el Impresionante Software para NEO GEO CD!

The Future Is Now
SNK



¡La Gran Batalla de las Bestias!



¡Derriba a tu Contrincante y Hazle Besar la Lona!

¡Vive el Desafío de un Auténtico Combate Aéreo!



¡Acaba con el Malvado Señor de la Guerra!



¡Vaja en el Tiempo con los Ninja Avengers!

¡Salta al Terreno de Juego y Diviértete con el Fútbol Más Real!

¡El Juego de Fútbol del Futuro!






Pero espera, ¡todavía hay más! ¡Echa un vistazo a nuestros lanzamientos de Abril!

Baseball Stars Professional. Cyber Lip, Robo Army, Double Dragon, ¡y unas cuantas sorpresas más!





NEO·GEO CD™



& El Joystick para tu NEO GEO CD

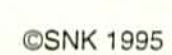


¡¡¡Nuestro Último Super Éxito!!!



SUPER HIGH TECH GAME NEO·GEO™

SNK CORPORATION SNK BLDG., 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. TELEPHONE:(81)6-339-5577 FAX:(81)6-338-7175
SNK CORPORATION OF AMERICA 20603 EARL STREET, TORRANCE, CA90503,U.S.A. TELEPHONE:(1)310-371-7100 FAX:(1)-310-371-0969
SNK ASIA LIMITED SUITE 807, TOWER 1, THE GATEWAY, 25 CANTON ROAD, TSIM SHA TSUI, KOWLOON, HONG KONG. TELEPHONE:(852)2-730-0420 FAX :(852)2-375-3203
SNK EUROPE LIMITED 11 ALBEMARLE STREET, LONDON WIX 3HE, ENGLAND. TELEPHONE:(44)71-629-0472 FAX :(44)71-629-0474



Listas de Éxitos

Pese a que sólo ha habido un cambio de líder, vamos a recordaros cuáles son nuestros juegos "number one". Ahí van: «Mickey Mania» en CD, «Metroid II» en GB, «Earth Worm Jim» en MD, «Jimmy Connors Tennis» en NES, «Dynamite Headdy» en GG, «Donkey Kong» en SN, «Samurai Shodown 2» en NG y «Micromachines» en MS.

La primavera acelera la sangre

Esto empieza a moverse. Estamos dejando atrás los días fríos de invierno para entrar de lleno en una primavera que se presenta caliente y lluviosa. Títulos como «Story of Thor», «Unirally» o «Theme Park» no son más que el principio de una tormenta que anuncia brillantes novedades. Con el buen tiempo, las compañías quieren poner en la calle sus mejores programas, en los que no van a faltar los deportes más agresivos, los juegos de rol más completos y los arcades más apasionantes. Echad un vistazo a las listas: las novedades suben como la espuma.

MEGA CD

Tras un lento y laborioso ascenso, Mickey ha conseguido alzarse a la primera posición. Claro, que otros como «Starblade» prefieren empezar ya desde arriba.



1	(2)	MICKEY MANIA
2	(1)	Rebel Assault
3	(N)	Starblade
4	(R)	Battlecorps
5	(6)	Lethal Enforces 2
6	(5)	Jurassic Park 2
7	(3)	Soulstar
8	(R)	BC Racers
9	(R)	Cadillacs and Dinos...
10	(7)	Thunder Hawk

GAME BOY

Nadie sabe cómo lo ha hecho, pero el caso es que un enorme submarino como «Seaquest» se ha metido en la Game Boy. Milagros de las consolas.

1	(R)	METROID II
2	(R)	Probotector 2
3	(5)	Monster Max
4	(6)	Wario Blast
5	(4)	Wario Land
6	(3)	Donkey Kong
7	(N)	Sea Quest
8	(R)	BC Kid 2
9	(7)	Soccer
10	(R)	Duck Tales 2



MEGA DRIVE

Ya podéis agarraros fuerte a la silla y apretar bien los dientes, porque la Mega Drive acaba de convertirse en una alocada montaña rusa. El culpable de esta transformación es «Theme Park», que junto a «Story of Thor» ha protagonizado la entrada más fuerte del mes en los 16 bits de Sega.

1	(R)	EARTH WORM JIM
2	(R)	FIFA Soccer 95
3	(R)	Mortal Kombat II
4	(N)	Theme Park
5	(N)	Story of Thor
6	(7)	Shining Force 2
7	(4)	Probotector
8	(5)	The Lion King
9	(8)	Micromachines 2
10	(6)	Mickey Mania
11	(10)	Ristar
12	(R)	Pitfall
13	(R)	Samurai Shodown
14	(N)	NBA Jam
15	(14)	Soleil
16	(11)	Red Zone
17	(N)	Warlock
18	(15)	Dynamite Headdy
19	(17)	Sonic & Knuckles
20	(16)	Boogerman

N.E.S

Nada, que estas dos simpáticas ardillas se han empeñado en llegar a lo alto de la lista, y hasta que lo consigan no van a permitir que la NES reciba ninguna novedad. Así que, por el bien de los usuarios de esta consola, esperamos que lo hagan muy pronto.

1	(R)	J. CONNORS TENNIS
2	(R)	Los Pitufos
3	(5)	Chip'n Dale
4	(R)	Jungle Book
5	(3)	Kirby's Adventure
6	(7)	Asterix
7	(6)	Super Mario Bross 3
8	(R)	Star Tropic
9	(R)	Tiny Toons
10	(R)	Battletoads

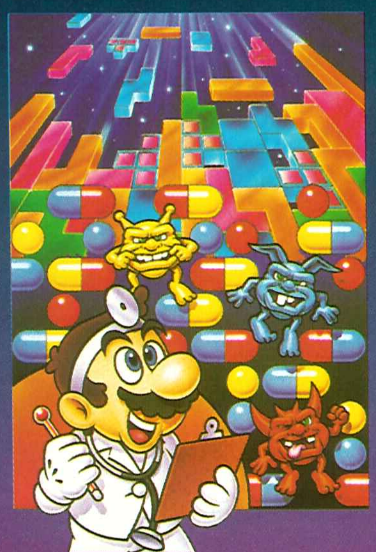
GAME GEAR

¿Quién iba a pensar que la portátil de Sega iba a convertirse en una puerta hacia nuevos mundos? Pues así es, aunque sea en forma de enrevesado puzzle y no de apasionante aventura, como se podía esperar.

1	(R)	DYNAMITE HEADDY
2	(R)	Legend of Illusion
3	(N)	Los Pitufos
4	(3)	Mortal Kombat II
5	(R)	Ristar
6	(7)	Fatal Fury Special
7	(6)	Pete Sampras Tennis
8	(4)	FIFA Soccer
9	(R)	Jungle Book
10	(N)	Stargate

SUPER NINTENDO

Preparaos para no soltar el pad de la Super en un par de semanas por lo menos. Dos juegos de lo más adictivo que ha podido verse últimamente están dispuestos a tomar los 16 bits de Nintendo. Por un lado, un clásico entre los clásicos que llega acompañado del Dr. Mario y sus píldoras. Y por el otro, unos divertidos uniciclos con vida propia.



1	(R)	DONKEY KONG C.
2	(N)	Tetris & Mario
3	(2)	Earth Worm Jim
4	(N)	Unirally
5	(4)	Secret of Mana
6	(3)	Mortal Kombat II
7	(8)	Int. Superstar Soccer
8	(6)	Fatal Fury Special
9	(5)	Super Metroid
10	(12)	Demon's Crest
11	(R)	Samurai Shodown
12	(7)	Stunt Race FX
13	(N)	NBA Jam T.E.
14	(9)	The Lion King
15	(18)	Super Punch Out
16	(10)	Return of the Jedi
17	(R)	Pitfall
18	(20)	Kid Klown
19	(13)	Indiana Jones
20	(14)	Vortex

NEO GEO



La Neo Geo ha salido a la calle para echarse un partidito de basket con este divertido «Street Hoop».

1	(R)	SAMURAI SHODOWN 2
2	(3)	King of Fighters
3	(4)	Art of Fighting 2
4	(2)	Fatal Fury Special
5	(7)	World Heroes Jet
6	(R)	Super Side Kicks 2
7	(N)	Street Hoop
8	(R)	Fatal Fury 2
9	(5)	Samurai Shodown
10	(R)	Aero Fighters

MASTER SYSTEM

La Master va de miniaturas. Si no tenía bastante con esos pequeños bólidos de nombre Micromachines, ahora se le ha sumado unos mini-personajes azulados que se hacen llamar pitufos. ¿Os suenan?

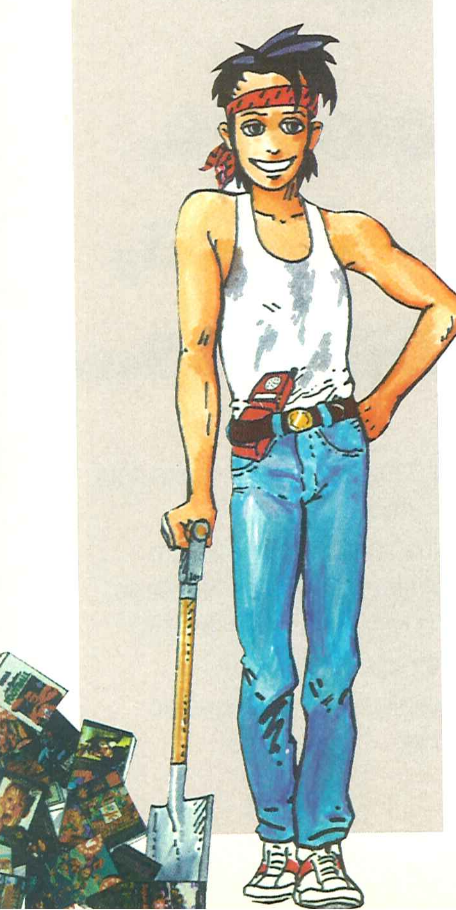
1	(R)	MICROMACHINES
2	(N)	Los Pitufos
3	(2)	The Lion King
4	(R)	Jungle Book
5	(3)	Sonic Chaos
6	(5)	Asterix and the...
7	(R)	Sonic Spinball
8	(6)	Ecco the Dolphin
9	(8)	Daffy Duck
10	(R)	Sonic Triple Trouble



Telefono rojo

¡Hola, amigos! Un mes más os saluda vuestro amigo Yen. Tengo que deciros que últimamente os estáis decantando por los nuevos formatos y tenéis a los de 8 y 16 bits un poco olvidados. Y debéis reconocer que, al menos hasta ahora, éstos son los que os aportan más diversión. Así que venga, a ver si pensáis un poco menos en el futuro y os centráis en lo que hay ahora, que, desde luego, no es poco. Ya sabéis que debéis escribirme a:

HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.



Que hacer para escapar de una Zelda

Hola Yen, tengo una Game Boy y unas dudas:

1- ¿Sacarán el «FIFA Soccer» para mi consola? ¿Qué tal está?

Ahora mismo estaba jugando un partido, y qué quieres que te diga, los he visto mucho mejores...

2- Tengo el «Zelda» y me encanta, ¿es recomendable el «Mystic Quest»?

Sí, es recomendable. Es menos bonito que el «Zelda» y su sistema de juego es distinto, pero es muy divertido y largo.

3- En el «Zelda», ¿cómo consigo quitar de en medio la cabeza de la tortuga en el nivel 8?

Hay que tocar la melodía número tres de la Ocarina, esperar a que la tortuga cobre vida y después sacudirle dos espadazos.

4- ¿Cuántas caracolas hay que conseguir para que pase "algo bueno"? ¿Qué es exactamente lo que pasa?

Creo recordar que son 20 caracolas. Cuando las consigas todas, has de ir a la casa de las conchas (al sur del castillo de Richard) y conseguirás que tu espada lance rayos cuando tengas llenos todos los corazones.

5- ¿Dónde está la canción del laberinto de carteles?

Se encuentra en el interior de una cueva que se abrirá cuando recorras el laberinto correctamente. Es decir, tienes que ir leyendo los carteles de manera que nunca te manden al principio. Es cuestión de probar muchas veces y acordarte de los resultados.

Carlos F.G. (Madrid).

Por delante de su tiempo

¿Qué hay, sabio Yen? Éstas son las preguntas que están dejando K.O. mis neuronas en espera de tu respuesta:

1- ¿Tiene «Killer Instinct» la misma perspectiva que «Virtua Fighters»?

La perspectiva de «Killer Instinct» es del estilo de los tradicionales "one Vs one" como «Street Fighter II» o «Mortal Kombat».



2- Teniendo en cuenta que Ultra 64 utiliza cartuchos, ¿no encarecerá esto el precio de los juegos?

Según Nintendo, el precio de los cartuchos para Ultra no va a ser superior al de los cartuchos habituales. Es cierto que el CD es más barato, pero hasta ahora no hemos visto que los juegos en formato compacto hayan tenido un precio sensiblemente inferior.

3- ¿Con cuál de éstas te quedas, Saturn, Play Station o Ultra 64?

Entre las tres se van a repartir el trozo más grande de la tarta del futuro. Sin embargo, es demasiado pronto para decantarse por una o por otra teniendo en cuenta las pocas cosas que se han visto. ¿No te parece un poco pronto para empezar a comerte el coco?

4- ¿Es posible que Ultra 64 adelante su salida para no verse pisada por Sega y Sony?

Lo veo difícil, porque mientras las máquinas de Sega y Sony están ya circulando, Ultra 64 todavía es una incógnita. Hazte a la idea de esperar hasta Navidades para verla.

El Consolero Danger.

Saturn, esa super maquina

Hola Yen, tengo una Mega Drive 32X, una hermana que quiere ligar contigo y unas cuantas preguntas:

1- ¿Es verdad que Mega Drive+Mega CD+MD 32X= Saturn?

Técnicamente no. Saturn tiene mucha más potencia que esa extraordinaria combinación de elementos. Eso no significa que con tus aparatos no puedas disfrutar de grandes juegos.

2- ¿Podrán salir juegos como «Virtua Fighters» o «Daytona USA» para 32X?

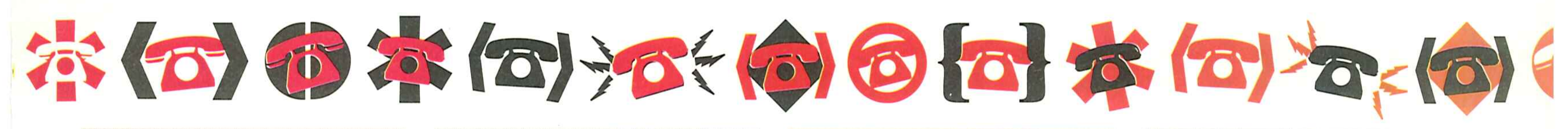
«Virtua Fighters» va a salir en septiembre, lo que no quiere decir que sea igual que el de Saturn. Sobre «Daytona» no se ha dicho nada, pero sería tan difícil...



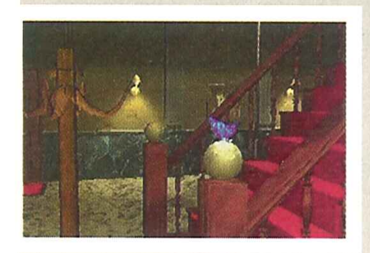
3- ¿Mueven el mismo número de polígonos Mega Drive 32X y Saturn?

No, la diferencia es tan abrumadora como 500.000 (sin texturas) para Saturn y 50.000 para 32X.

Alfredo Sánchez (Gran Canaria).



Grabaciones del Mega CD



Hola Yen, ¿qué tal? Tengo un Mega CD desde hace algún tiempo, pero todavía me quedan algunas dudas que espero me puedas contestar:

1- ¿Puedo grabar la música de un juego de Mega CD en una cinta de cassette? ¿Y las imágenes en una cinta de vídeo?

Tienes dos sistemas para grabar el sonido. Uno es tan sencillo como poner el compacto en una cadena de música con lector de CD y grabarlo normalmente, menos la primera pista. Otro sistema es utilizar la salida posterior de audio (dos vías, derecha-izquierda) y conectarla al amplificador de una cadena o una buena grabadora. Para grabar en vídeo, tendrás que recurrir a la salida audio/video de Mega Drive (una entrada redonda y grande que tiene junto a la salida de antena) y conectarla al vídeo.

2- Sólo por curiosidad, ¿tiene igual capacidad un CD para cualquier consola que uno para PC CD-Rom?

Sí, la capacidad de todos los compactos es de 680 ó 720 Mega bytes. Y he dicho Bytes, no bits. Pero eso no significa que siempre estén llenos...

3- Tengo el «Yumeni Mansion» y me atasco cuando el espejo me muestra las imágenes de la vela. Yo la enciendo con la caja de cerrillas, pero no ocurre nada. Socorro.

Tienes que bajar a una habitación (atravesando la sala de las mariposas) que está llena de velas. Entonces, tienes que encender y apagar las velas en el mismo orden en el que estaban dispuestos los dardos de la diana.

Jonás Javier Encabo (Madrid)

La explosion del FX 2

Hola Yen. Tengo unas preguntillas que querría que me contestaras. Por cierto, tengo una Super Nintendo.

1- ¿Existen para mi consola «Fatal Fury» y «Fatal Fury 2»?

Sí, los dos. Sin embargo, la primera parte no es demasiado buena.

2-¿Podrías recomendarme algún buen juego de lucha sabiendo que tengo «Art of Fighting» y «Mortal Kombat II» y que no me gusta «S.F.II»?

«Fatal Fury», tanto 2 como Special, y «Samurai Shodown».

3- ¿Qué sabes de «FX Fighter»? ¿Es bueno? ¿Merece la pena comprarlo cuando salga?

«FX Fighting» («Fighting Polygon» en Japón) va a explotar al máximo las posibilidades del FX2. Argonaut ha sido la encargada de introducir trece variados personajes en un juego en el que resaltan las rotaciones, cambios de perspectiva y angulosidad de los luchadores. Se dice que será de suaves movimientos y rápida acción, pero aún no he tenido la posibilidad de "catarlo".

4-¿Sería un acierto comprar el «Saq-Fu»?

Si te gustan los juegos preciosos, pero de escasa jugabilidad, desde luego sería todo un acierto.

5- Si Saturn sale a la calle antes que Ultra 64, ¿me recomiendas que compre Saturn o es mejor esperar a Ultra?

Tú tienes la elección. Si tienes dudas, lo mejor es que esperes a que estén las dos en la calle y entonces puedas comparar tú mismo las ventajas e inconvenientes de cada una de ellas. Pero si no quieres esperar, Saturn no va a decepcionarte en absoluto.

Ander Aguirre (Vizcaya).

Una 16 bits portatil

Hola Yen. Tengo una Super Nintendo, una Mega Drive y algunas dudillas:

1- Viendo el avance de las nuevas consolas he decidido comprarme una, pero no quisiera equivocarme y soy incapaz de decidirme entre Play Station y Saturn. ¿Cuál te pillarías pensando no sólo en juegos sino en mayores prestaciones?

Si lo que quieres es una máquina "multimedia", es decir, que te permita ver películas en compacto, escuchar y modificar el sonido de los CDs y todas esas cosas, la respuesta es Saturn. La máquina de Sega está pensada para diversidad de campos más que la de Sony, que dedica casi toda su potencia a jugar.

2- La Saturn, ¿con cuál de estos formatos es compatible: Mega CD, MD 32X, PC u otras consolas?

Con ninguna. Todas las máquinas son incompatibles entre sí.

3- He visto y jugado a los juegos de Ultra, y sinceramente no me parecen nada del otro mundo. Mi pregunta es: ¿Ultra sacará mejores juegos o todos seguirán en esta línea de no aportar nada nuevo?

Es un poco pronto para juzgar a Ultra, ya que sólo se han visto esos dos juegos que, además, han aparecido después de que rompieran el mercado «Ridge Racer» y «Virtua Fighter». Hay que esperar un poco para dar una opinión, ya sea negativa o positiva, aunque las primeras experiencias no hayan sido del todo satisfactorias.

4- ¿Sacarán algunas consola portátil de 16 bits o más?

Sega tenía previsto hace tiempo sacar una consola con todas las características de la Mega Drive, pero en pequeño. Desde entonces (y hace mucho de ello) hasta ahora, no sé nada más.

Daniel Castañeda (Madrid)

Leyendo, leyendo

Hola Yen, me llamo Raúl y tengo unas preguntas para ti:

1- ¿Cómo lee el lector de compactos de Play Station? Quiero decir, si lee sólo al principio o, por ejemplo, en un juego de lucha carga cada vez que sale un nuevo luchador.

Esto, más que cuestión del lector, es cuestión de la memoria de la máquina, y Play Station tiene memoria para aburrir. Normalmente sólo carga al principio, y cuando vuelve a acceder al disco es para coger cosas secundarias como la música. De hecho, jugando al «Ridge Racer» puedes sacar el disco, meter uno de audio y jugar con tu música preferida.

2- ¿Qué juegos tiene previstos Play Station?

Mi recomendación es que te hagas con Hi-Tech, que como sabes ya es una revista independiente. Allí te informarán sobre las nuevas máquinas. En todo caso: «Tohshinden», «Raiden Project», «Motor Toon», «Kileak» o «Space Griffon».

3- ¿Para cuándo «Mortal Kombat III»?

Para cuando salga en Ultra 64, ya que a ese acuerdo llegó Nintendo con Williams.

Raúl La Fuente (Madrid).



32 + 32 siempre es igual a 64

Hola Yen, ¿cómo estás? Yo estoy bien, gracias. Pero vamos al grano:

1- Quiero comprarme una de estas tres consolas (ordénamelas según tu gusto de mejor a peor): Saturn, Ultra 64 y Play Station.

Me encanta que me metáis en estos líos, sobre todo cuando una de las máquinas ni siquiera ha salido a la calle en Japón. ¿Qué quieres que te diga sobre Ultra? Yo siempre he dicho que lo importante son los juegos, pero todavía no hay suficiente cantidad de software como para decantarse entre Play Station y Saturn.

2- ¿Qué es eso de que Sega Saturn tiene 32 bits pero arquitectura de 64? ¿Significa que es peor que Ultra?

Saturn tiene dos procesadores de 32 bits en paralelo, lo que técnicamente la convierte en una máquina de 32 bits. Ultra tiene directamente un procesador de 64 bits. Eso no significa necesariamente que una sea mejor que otra. De hecho, depende en gran medida del resto de chips, circuitos y coprocesadores que tenga la consola. Me parece un poco absurdo perseguir y desear una consola sólo por las cifras que de ellas se expongan, porque al final lo importante es que los juegos sean buenos, jugables y divertidos. De nada te sirve tener una máquina de 128 bits que luego no tenga juegos o que éstos sean aburridos y sosos.

3- SegaSaturn es igual a V-Saturn en calidad de imagen, calidad de juegos y número de polígonos, o sólo en cuestión de bits, chips y esas cosas?

Si es igual en bits, chips y esas cosas, es igual en gráficos, imágenes y número de polígonos. De hecho, son la misma cosa y aceptan los mismos juegos, con la diferencia de que V-Saturn tendrá un diseño distinto y es posible que incluya algún pequeño añadido. Pero nada especialmente importante.

Alejandro Valladolid (Madrid).

Juegos de estrategia y rol para MD

Hola Yen. Soy un joven vitoriano de 15 años con una Mega Drive y un montón de preguntas, ahí van:

1- ¿Para cuándo «Sim City»?, ¿cómo será? ¿Y «Sim City 2.000»?

No hay nada de nada de ninguno de los dos. El «Sim City 2.000» va a salir en Saturn, pero no lo va a hacer en Mega Drive.

2- Dime cuáles son los mejores juegos de estrategia para mi consola?

«Dune 2» y el reciente «Theme Park» son los más parecidos al «Sim City». En otro estilo, tienes los «Lemmings» o «Cannon Fodder».



3- Dime cuáles son los mejores juegos de rol para Mega Drive.

«Shining Force 2», «Soleil» y «Story of Thor» son de lo mejorcito.

4- En el «Soleil», ¿sólo puedes volver a hablar con los humanos cuando encuentres a la adivina?

No, cuando subas al cielo y derrotes a un monstruo "dios" hablará contigo y te concederá el don de entender tanto a humanos como a animales.

5- He oído rumores sobre una especie de aventura gráfica para Mega Drive basada en Star Trek. ¿Qué hay de cierto en eso?

El juego existe y, además, apareció en uno de nuestros Big in Japan. Sin embargo, no tiene muchas posibilidades de salir en nuestro país por el momento.

Alfredo David Ochoa (Álava).

Al otro lado del charco



Mira Yen, esta carta está llena de preguntas sin respuesta y te las escribo a ti porque eres el único capaz de resolverlas correctamente.

1- Tengo una Mega Drive 2 con el Mega CD 2 y quería saber cuáles serían los nuevos efectos en los juegos si se le adapta el Mega Drive 32X?

Los mismos que si tuvieras una Mega Drive sin 2. Es decir, los juegos de Mega CD preparados para 32X tendrán una mayor definición gráfica.

2- Me puedes decir cuáles son los nuevos juegos de lucha para Mega CD.

«Fatal Fury Special», «Samurai Shodown» y «Eternal Champions» están al caer.

3- ¿Saldrá «Daytona» para Mega CD?

No parece muy probable.

4- Si acoplo a mi Mega CD el 32X, ¿podré usar juegos de Saturn?

Lo siento, pero no.

5- ¿Puedes asegurarme que Sega hará una versión de «Virtua Fighter» para MD?

Puedo asegurarte que la hará para 32X, pero no para Mega Drive.

Mauro Matías Momtaitu (Argentina).

Con genuino sabor a recreativa

Hola Yen, tengo una Mega Drive y me van las recreativas:

1- ¿Me recomiendas que compre Neo Geo CD o Sega-Saturn?

Sega Saturn es más potente que Neo Geo CD, pero antes de decidirte deberías pensar en los juegos y elegir la consola que tenga un software más cercano a tus gustos.

2- ¿Qué juegos de dichas máquinas se parecen más a la recreativas?

Los juegos de Neo Geo CD son idénticos a los de las recreativas de SNK. El único juego de Saturn que he visto versionado de recreativa es «Virtua Fighter» y pierde en el número de polígonos.



3- ¿Tiene Neo Geo CD y Saturn salida para auriculares?

Ninguna de las dos tiene salida de auriculares.

4- En Neo Geo CD, ¿sacarán juegos de otras compañías como Capcom? ¿Y en Saturn sacarán juegos de SNK?

Por el momento no, y creo que por mucho tiempo.

Jonathan Alemán Santiago (Gran Canaria).



Conversiones para 3DO



Hola Yen, tengo un 3DO y quisiera comprame un juego dentro de poco. Te escribo para que me eches una manita:

1- ¿Qué tal es el «FIFA Soccer»? ¿Qué precio tiene?

Es un buen simulador futbolístico, pero a mí se me hace un poco extraño de control. Tiene una buena calidad gráfica y detalles de gran espectacularidad. Mi nota rondaría el 85 y su precio puede oscilar, como todos, entre las 10 y las 15 mil pesetas.

2- ¿Qué juegos de coches me aconsejas?

Posiblemente el mejor en cuanto a gráficos, definición, texturas, etc. sea el «Need for Speed». Tiene un montón de jugosas opciones, manejarás coches reales y viajarás por alucinantes circuitos urbanos y de carretera. A mi gusto es un poco lento, pero todo lo que te he dicho antes puede compensar este detalle.

3- ¿Qué tal está el «Rebbel Assault»?

No está mal, pero gráficamente yo esperaba más de la conversión de este fenomenal juego. Sus cualidades jugables son comparables a las otras versiones, pero no es tan bueno como el de PC ni mejora sustancialmente el de Mega CD.

4- ¿Qué juegos de aviones me aconsejas, si es que hay alguno?

Domark tiene previsto para el mes de abril el lanzamiento de «Flying Nightmare», un simulador muy completo en el que hay que controlar un Harrier. De aviones reales no hay más por el momento.

5- Me han dicho que el 15 de febrero sale a la calle un «Dragon Ball» para 3DO, ¿es esto cierto?

Pues por lo menos yo no he oído nada de nada.

Ramón Muñoz Sáez (Albacete).

Un futuro redactor de HC

Hola Yen, si no me contestas a esta carta voy a tener que ir yo ahí a dártela. Bueno, ahí va la primera pregunta:

1- ¿Ha sacado o sacará EA algún juego de fútbol americano con perspectiva como la del «FIFA Soccer»?

Tienes la serie «John Madden» y «Billy Wash», aunque no tienen exactamente la misma perspectiva.



2- ¿Crees que en Mega Drive no se podría ver un juego de la calidad gráfica de «D.K.C.»? ¿Por qué?

Es difícil, porque Super Nintendo lleva una serie de chips que apoyan al procesador principal y se encargan de tareas "menos pesadas". Ésa es la razón de que, por ejemplo, Super Nintendo tenga una mayor paleta de colores.

3- ¿He oído que sacarán «Primal Rage» para Mega Drive? ¿Es cierto?

Sí, «Primal Rage» va a salir para todos los formatos 16 bits y va a hacer lo propio para todas las máquinas de 32 y 64.

4- ¿Qué hay que estudiar para tener un trabajo de redactor en vuestra revista?

Tener periodismo ayuda, pero lo fundamental es que seas un gran conocedor de los juegos y tengas la suerte de estar disponible cuando se precise uno.

5- Hay veces que Sega parece un poco tonta, con perdón. ¿Por qué no traen de una vez el «Landstalker»?, Al comprarlo de importación, ¿en qué idioma están los textos del juego y las instrucciones?

El cartucho está agotado. Sega está barajando la posibilidad de traerlo, aunque se trata sólo de un rumor. Si lo logras encontrar en versión americana o europea, los textos estarán en inglés.

Yunan Ortega Basterra (Álava)

Mas Super que nunca

Hola Yen, soy un gran seguidor de vuestra revista y necesito hacerte unas preguntas:

1- ¿Va a sacar Nintendo algún potenciador para Super Nintendo aparte de esos chips de 32 bits?

Hay posibilidades, pero nada seguro. Y es que Nintendo no suelta prenda sobre su posible "potenciador".

2- ¿Crees que sacarán «Doom» para Super Nintendo o sólo para Ultra?

En principio sólo para Ultra, y sobre esto no parece que vaya a haber cambios.

3- ¿Crees de verdad que el Virtua Boy dará sensación de tridimensionalidad?

Si hubiera jugado con él te lo podía afirmar. Pero como no lo he hecho aún, tendrás que conformarte con que eso es lo que promete Nintendo y se ha dicho por ahí.

4- ¿Sabes algo de la adaptación de «Killer Instinct» para Super Nintendo?

Te voy a contestar a la gallega, ¿Tú crees que aunque fuera factible la conversión, Nintendo iba a ser capaz de vender «Killer Instinct »para Super Nes antes de hacerlo para Ultra 64 versión doméstica?

5- ¿Qué sabes de «Mortal Kombat III»?

Que según las últimas informaciones, o es para Ultra 64 o no es para nadie.

Antonio Matarranz (Madrid).

El 3DO y su procesador de 64 bits

Hola Yen, soy un fanático de las consolas y a pesar de tener una Mega Drive y una Super Nintendo, me he comprado un 3DO FZ-1. Pero ahora tengo la cabeza hecha un lío y espero que puedas aclarame algunas dudas:

1- ¿Será este 3DO F-Z1 compatible con la versión pal?

Si la máquina es pal, sí. Si te lo has comprado americano o japonés, puedes tener algunos problemas.

2- ¿Es verdad que hay un 3DO de 64 bits?

Sí, Trip Hawkins está trabajando en el 3DO MkII "Bulldog". Su procesador central será nada menos que un Power PC de 64 bits.

3- ¿Será mi 3DO más una ampliación igual a ese 3DO de 64 bits?

La ampliación también se está preparando y con ella compatibilizarás ambas máquinas.

4- ¿Es verdad que el 3DO de 64 bits superará cinco veces a Play Station?

No, 3DO Company intenta que esta nueva máquina esté al mismo nivel que Play Station.

Francisco Javier Recio (Córdoba)



EL DIBUJO DEL MES

David Soto Brown, de Palma de Mallorca, es el autor de esta obra con todos los chicos de S.S.F. II en plan "puro manga". Un dibujo tan bonito como bien hecho, y es que mes tras mes nos dejáis con la boca abierta.



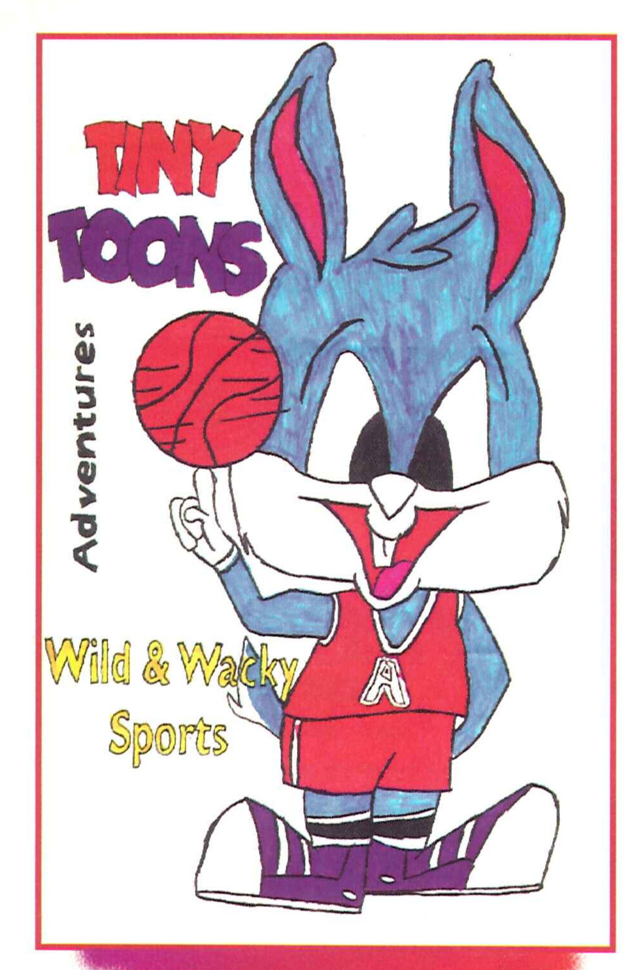


Él firmaba como Maruja y estaba muy "contenta" por haber llegado al final de «Sailor Moon». Tanto, que nos pedía aparecer de esta guisa en nuestras páginas. Pues deseo cumplido y esperamos que lo disfrutes.

La mascota del mes

Su creador, Javier Pinto Sánchez, de Alicante, la define como una mezcla de gato Isidoro, tortuga Ninja y "tío mu feo". Desde luego, curiosa sí que es.

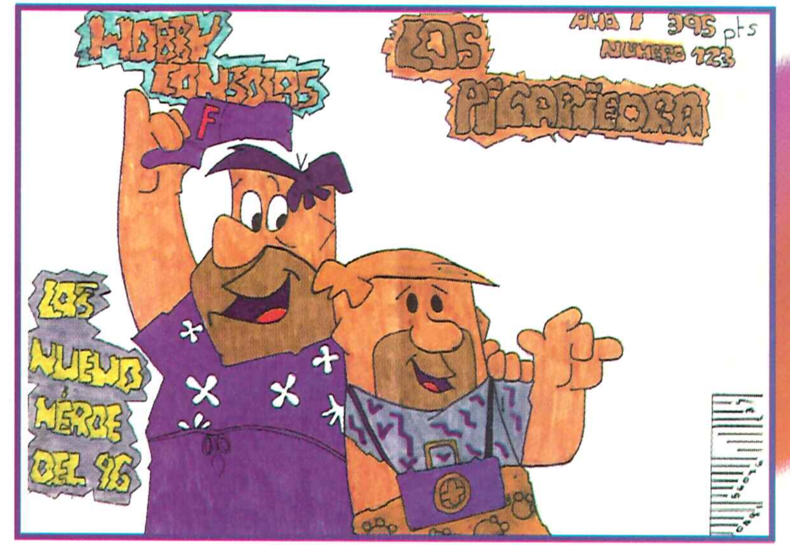




Dani, de Hospitalet de Llobregat, se ha decantado por Buster Bunny y sus alocados deportes.



Marc Montoya y José Carlos son de Manresa y se autodefinen como unos "vicietas".



Enrique Guerra Carmona, de Badajoz, ha declarado el 96 como el año de los Picapiedra. Eso es visión de futuro.

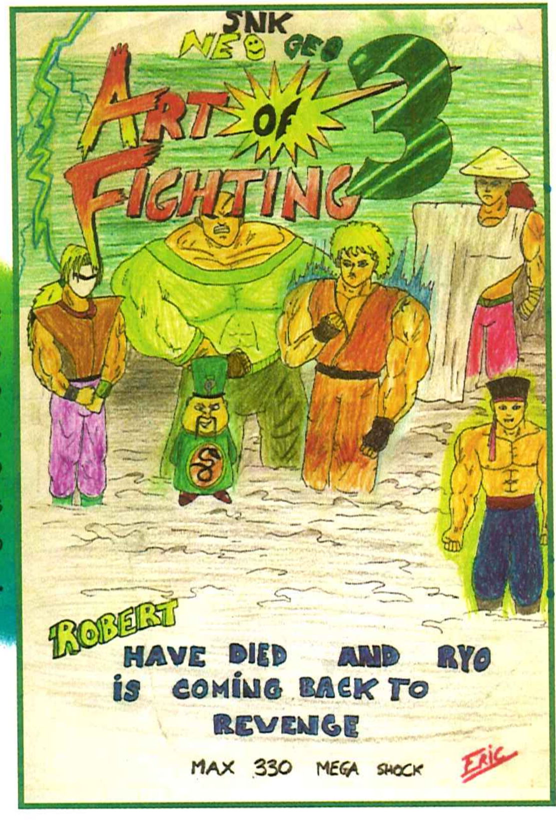


Miguel López Rodríguez es de Zaragoza y a la hora de dibujar ha encontrado su inspiración en S.S.F.II.



Xavier García Moya, de Barcelona, se ha tomado con un enorme sentido del humor a Ristar, la nueva estrella de Sega.

¡Qué Locura!

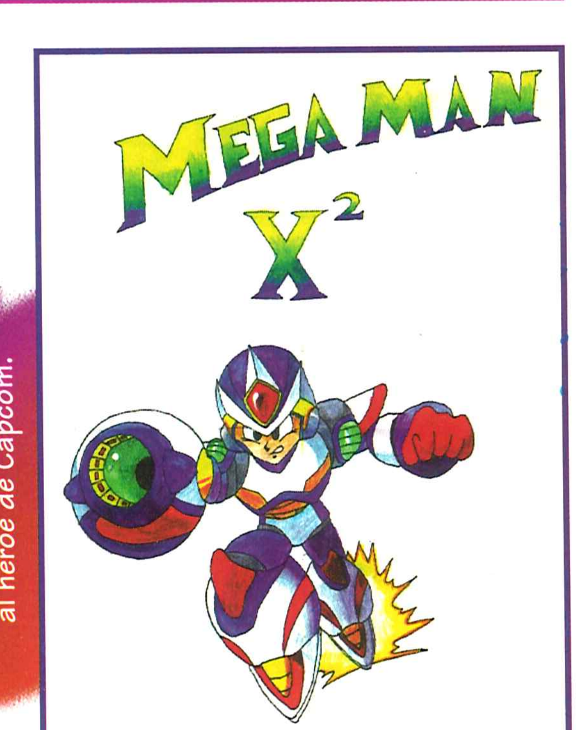


Eric Gallego tiene 14 años y nos envía este dibujo desde Barcelona. Por lo visto, a él lo que le gusta es una Neo Geo peleona.

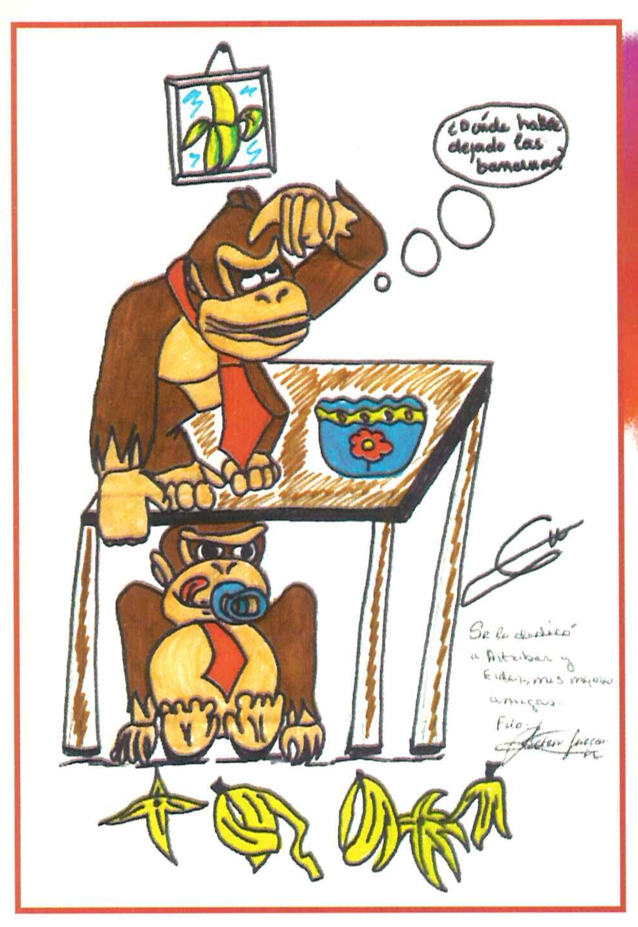
Justo Zapata, de Balanegra (Almería), además de dibujar quiere formar un club.

Daniel y Hugo Meana Pérez son de Avilés, Asturias, y se decantan por lo más avanzado.

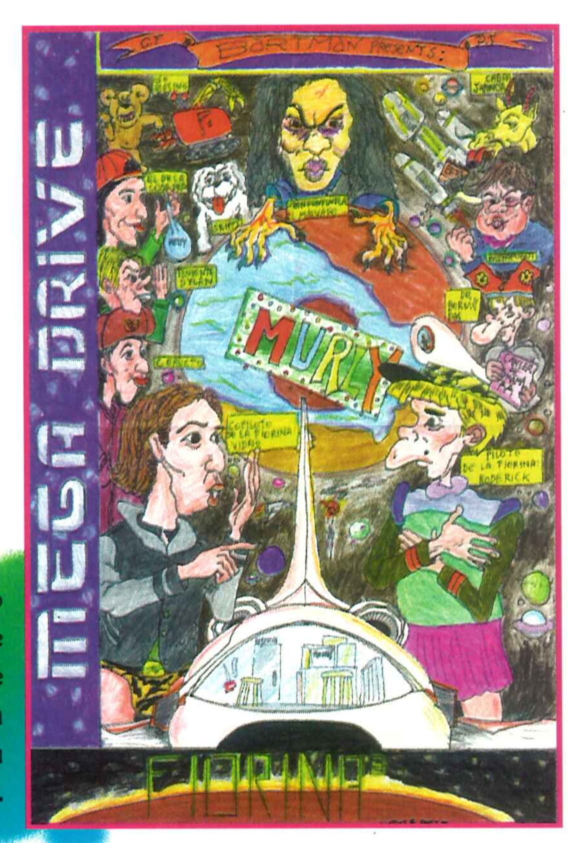
Antonio Jesús Moreno Alcaide, de Málaga, se ha apuntado a la "gokumanía" con la tercera entrega de D.B.Z



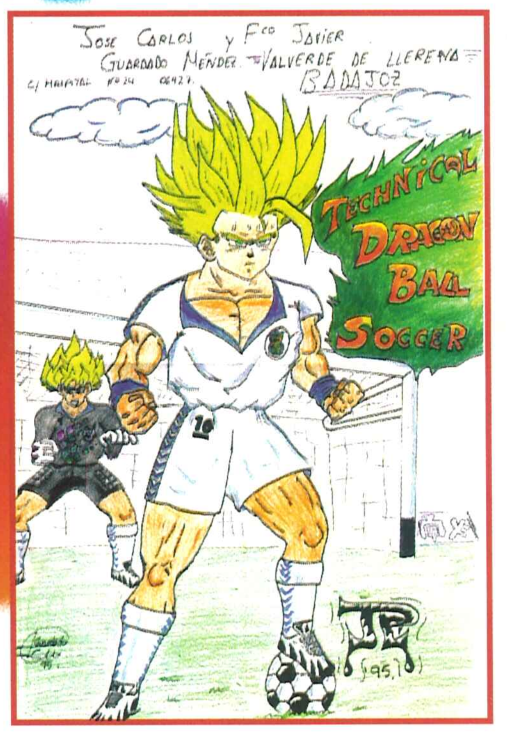
Javier Carmona Trigo, de la localidad madrileña de Alcorcón, ha retratado así al héroe de Capcom.



Rebeca Guerra Pérez es de Neguri, Vizcaya, y ha captado a Donkey Kong en un momento de despiste.

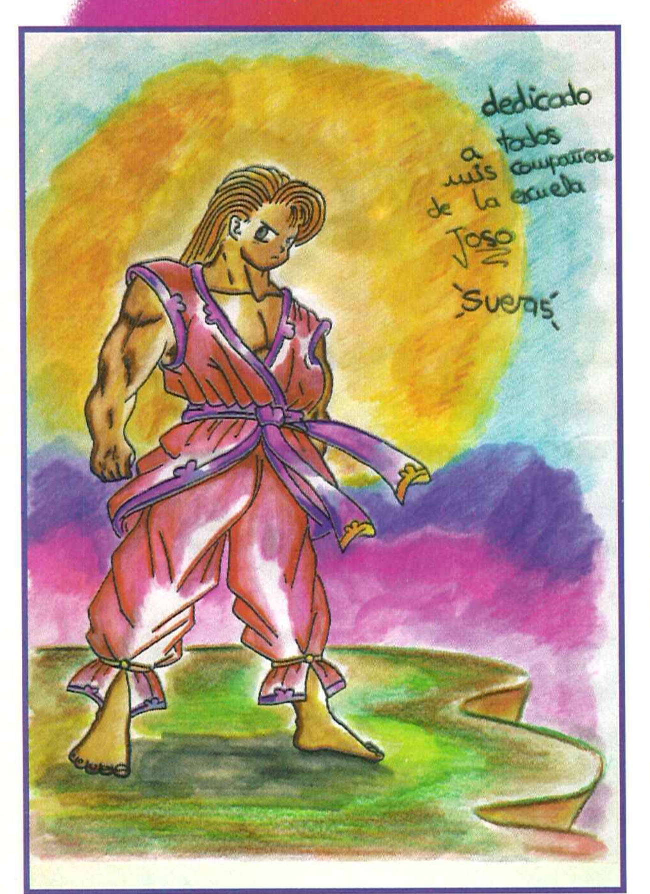


Francisco Trujillo García-Ramos, de Santa Cruz de Tenerife, nos ha enviado esta original carátula.

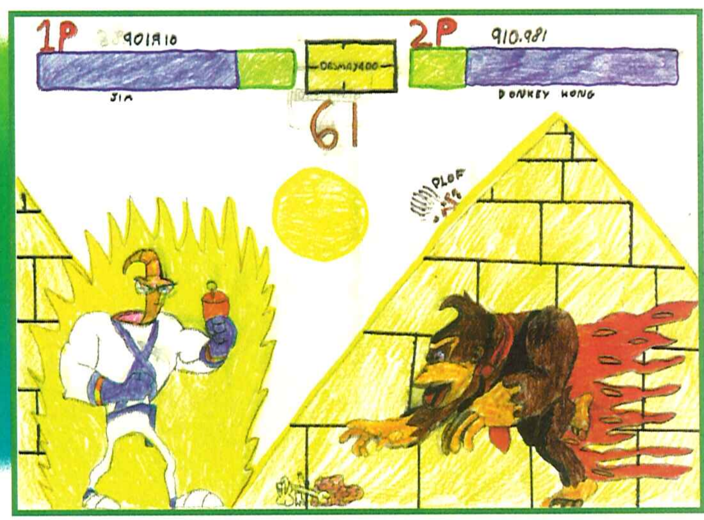


José Carlos y Francisco Javier Guardado Méndez, de Badajoz, nos envían a Goku convertido en todo un súper futbolista.

Susana Pérez Tirado, de Barberá del Vallés en Barcelona, nos envía a este musculoso muchacho.



Lucas Duane, de San Cugat del Vallés, ha enfrentado en un cuerpo a cuerpo a dos verdaderos "monstruos".



TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES



AGOTADO

Reloj digital "Jason" con 2 imágenes. (pila incluída)



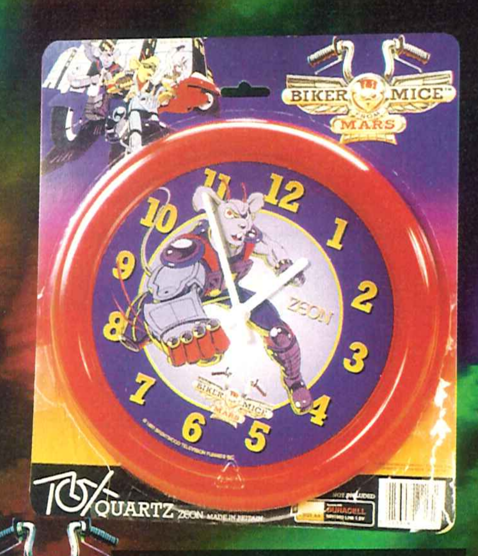
P.V.P. 3.400

Reloj despertador



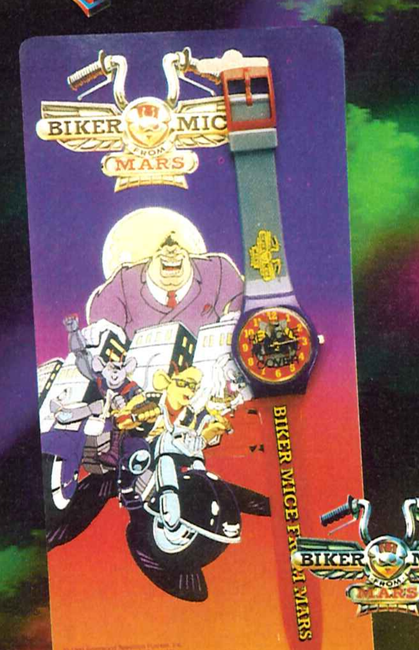
P.V.P. 2.800

Reloj de pared



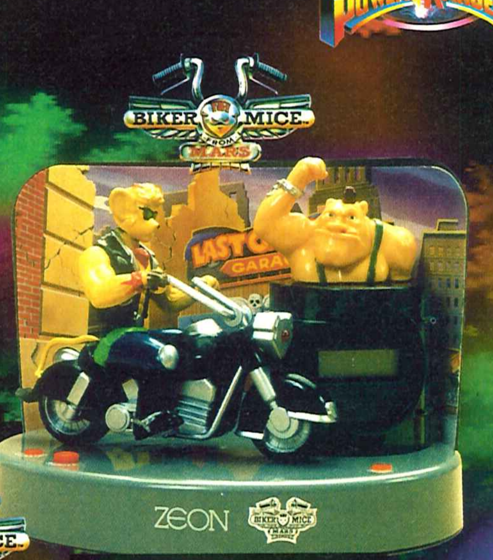
P.V.P. 2.800

Reloj de pared



P.V.P. 4.600

Reloj de pulsera (pila incluída)



P.V.P. 5.900

Reloj despertador parlante. Al conectarse el despertador se oye: "Helmets on! It´s time to Rock & Ride!"



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid.
(Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo:

- ❏ Reloj Despertador Power Rangers..............P.V.P. 3.400 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Power Rangers ....................P.V.P. 2.800 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Moto Ratón ........................P.V.P. 2.800 PTAS
- ❏ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón ....P.V.P. 4.500 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón .....P.V.P. 5.900 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Baby Simba con luz. .......P.V.P. 5.900 PTAS
- ❏ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba .............P.V.P. 2.100 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Lion King ..........................P.V.P. 3.400 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Lion King ...............................P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ______________ + 250 pesetas de gastos de envío y manipulado = ______________

NOMBRE...APELLIDOS ....
DOMICILIO ....LOCALIDAD.................................PROVINCIA.................
CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE)...TELÉFONO.......................................

Forma de Pago:

❏ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
❏ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº __________
❏ Contra reembolso
❏ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

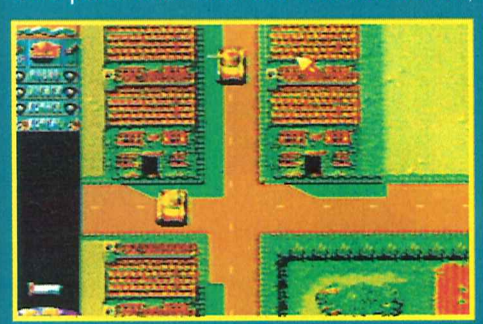
Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:

LASERS

CANNON FODDER

CÓMO RENDIRSE Y PASAR DE FASE:
Esto que en un principio parece tan complicado, resulta ser la cosa más sencilla del mundo. Basta con introducir este password: MGFJH. A continuación, sólo tienes que rendirte para que te den por cumplida la misión.





COMBAT CARS

ELIGE EL NIVEL QUE PREFIERAS:
En la pantalla de opciones, pon el amarillo a la altura de EXIT y pulsa A, B, C y START. La palabra "CHEAT" aparecerá en la pantalla y podrás elegir nivel con sólo presionar izquierda o derecha en tu pad, cuando aparezca el circuito en el que vas a comenzar.



LEMMINGS

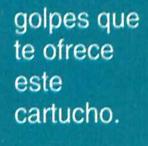
SORPRESA:
Pulsa en la pantalla de presentación los botones 1 y 2, al mismo tiempo que presionas ARRIBA, ABAJO, IZQ., DRCH., ARRIBA, ABAJO, IZQ, DRCH. Si escuchas un ruido, es que tu sorpresa está en marcha. Vé a la pantalla de passwords e introduce el tuyo "COMO" si fueras a jugar de manera normal.





CLAYFIGHTER

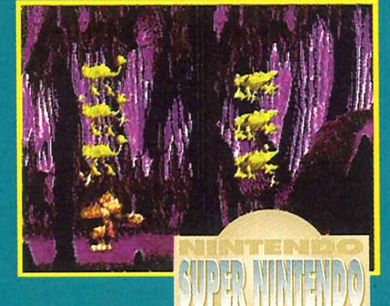
NUEVA PANTALLA DE OPCIONES:
Si presionas SELECT e IZQUIERDA tan pronto como hayas elegido tu luchador, verás completa la lista de golpes que te ofrece este cartucho.





DONKEY KONG COUNTRY

99 VIDAS:
Comienza normalmente y finaliza bien el primer nivel (Jungle Hijinxs). Vuelve a entrar en él y pierde todas tus vidas. Aparecerá la pantalla de Game Over. Espera a ver a Cranky Kong y pulsa rápidamente ABAJO, Y, ABAJO, ABAJO, Y (en inglés las iniciales de DYDDY). Entrarás en una pantalla especial donde podrás recolectar vidas. Cuando te canses, pausa y presiona select; así saldrás sin perder ninguna vida.



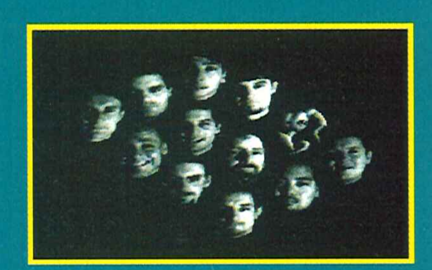
BATTLE CORPS

SELECCIÓN DE NIVEL:
Entra en la opción práctica, pausa y pulsa B, A, B, A, DRCH., A, C, ARRIBA y START. Comienza a jugar normalmente y con sólo presionar el pad ARRIBA o ABAJO en la pantalla de selección de personaje, comenzarás en el nivel que prefieras.

& PHASERS

EARTH WORM JIM

UN CÓDIGO MUY ESPECIAL:
Pausa el juego y pulsa A mientras mantienes presionado IZQ. Suéltalo y pulsa B, X, A, A, B, X y A. La imagen desaparecerá por un momento y pronto verás las fotos de los programadores y de nuestro amigo Jim. Si no te conformas con esto, presiona dos veces cualquier botón y observa el resultado.





UN MODO DISTINTO DE JUGAR:
Pausa el juego y presiona A, X, A, X, A, A, A, A.



PROGRAMADORES:

De la misma forma, pausa y pulsa Y, A, B, B, A, Y, A, B.







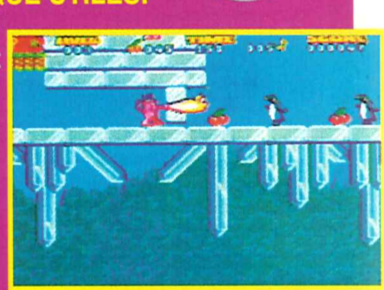
JELLY BOY

UNOS PASSWORDS MÁS QUE ÚTILES:
Si quieres comenzar con 10 vidas, prueba a introducir éste:

9WYYGH 2TXZH0
WQP96K CSGCCQ

Pero si lo que quieres es comenzar directamente en el tercer nivel, prueba con éste otro:

WHCTLH WMFPCD
RWTNWW TTCTLW



BEAUTY AND THE BEAST

TAN FÁCIL COMO PULSAR 2 BOTONES:
Pausa el juego en cualquier punto y presiona IZQ., Y, L, ABAJO. Si el juego se despausa él solo, el truco está en marcha.
Pasar de nivel ahora es tan fácil como presionar L y SELECT a la vez.



PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

DE TODO UN POCO:
Te ofrecemos amablemente cuatro códigos para ayudarte. Realízalos todos en la pantalla de presentación y con el primer pad. Toma nota:

Cargado de armas	A, B, ARRIBA, C, A, C, A.
9 Vidas	DRCH., A, ABAJO, B, DRCH., A, B, ARRIBA, 1 ABAJO.
Créditos	C, DRCH., ABAJO, C, DRCH., ABAJO, C, DRCH., ABAJO.
Jugar en la versión 2600	ABAJO, A (26 veces), ABAJO.



LASERS & PHASERS

JURASSIC PARK

ENCUENTRA LA ESCONDIDA NODE JUMPER:
Consigue primero la tarjeta azul (con la ayuda de los alicates que encontrarás en el Centro de Visitantes) e introduce con su ayuda un huevo en la incuvadora. Accede a la sala de computadoras y salva la partida. Ahora sal del panel de control y pulsa START en el segundo pad. ¡Misión conseguida!



SEGA MEGA CD

JURASSIC PARK 2

CONTINUACIONES INFINITAS:
En la pantalla de selección de misión, pulsa: L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R, L, L, R, R, L, L, L, R, R, R.

NINTENDO SUPER NINTENDO

THE LION KING

NINTENDO SUPER NINTENDO

PARA ELEGIR FASE:
En la pantalla de opciones, presiona B, A, R, R e Y, y accederás a una pantalla especial que te permitirá empezar en la fase que prefieras.



CHAOS ENGINE

CON TODO EL ARMAMENTO:
Este password te permitirá jugar en el segundo nivel con todo el equipo y con varias vidas extra. Ahí va: CHSNGIN12345.



SEGA MEGA DRIVE

SHINING FORCE II



MODO CONFIGURACIÓN:
Tan pronto como aparezca en la pantalla el logotipo de SEGA, pulsa rápidamente ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, IZQ., DRCHA., IZQ., DRCHA., ARRIBA, DRCHA., ABAJO, IZQ., ARRIBA y B. Si has introducido bien el código (ten paciencia) escucharás un pequeño ruido. Ahora presiona START, pasa por alto los distintos menús, y sin soltar Start elige comenzar o continuar el juego. La "amable" bruja te permitirá entrar en la CONFIGURATION MODE.

SOUND TEST:
Usa el truco anterior para terminar el juego y resetea como si volvieras a comenzar uno nuevo. Selecciona tu fila de continuación e inmediátamente después pulsa START, ARRIBA y C. La bruja volverá a mostrarte su amabilidad.

DIFICULTAD A TU ANTOJO:
Ayúdate de nuestro primer truco y completa el juego. Resetea tal y como te indicamos antes. Tras bautizar a tu personaje tu amiga volverá a ejercer de bruja buena.



CAMBIO DE NOMBRES:
Realiza la misma operacion de antes, pero cuando le hayas puesto el nombre sitúate en EXIT y presiona A y START al mismo tiempo. Ahora podrás cambiar el nombre a toda la tropa del SHINING FORCE.

En primer lugar os pedimos disculpas por el escaso espacio que hemos podido dedicarle este mes a nuestra -vuestra-, Tribuna Abierta. El número de cartas que hemos recibido ha sido, una vez más, muy elevado y los temas sobre los que nos habéis escrito, realmente interesantes.

Lamentamos no haber podido publicar más cartas. Pero tranquilos, porque en el próximo número intentaremos desquitarnos de la escasez de este mes y os prometemos tratar de publicar muchas más opiniones. En cualquier caso, aquí tenéis unos cuántos temas de discusión.

Daniel Tortajada (Barcelona).

"La mitad de los que critican al mega CD seguro que son unos incondicionales de Nintendo que seguro que no se han hechado una partida a juegos tan espectaculares como Silpheed o Rebel Assault y se dedican a hundir cada vez más a nuestro pobre Mega CD."

En primer lugar,quisiera felicitaros por vuestra revista y espero que sigais así durante muuuuuuuuuuuuuuuuuucho tiempo más.
Bien,el tema del que quería hablar era de algo que por lo visto se debe haber puesto de moda, criticar al mega-cd.

Voy a ser todo lo brebe posible:
Para empezar,hay que recordar que el mega-cd es el primer sistema láser utilizado en los videojuegos,lo cual conlleva muchas desventajas y decir que tiene muchas limitaciones "gracias" a que tiene que estar limitado a nuestra queridísima Megadrive.

En el campo de los juegos,decir que no todos son tan malos como la gente quiere parecer ver,pues bien que hay juegos como Hook o Prince of Persia que no son ninguna maravilla,pero al fin y al cabo todas las consolas tienen su pequeño bache.

Juegos como Mickey Mania o Chuck Rock 2 no les veo la forma en que mejorarlos,que esperábais,¿realidad virtual? ¿ocho dimensiones?,la verdad es que ya eran tan perfectos que poco se podía hacer ya para mejorarlos.

La mitad de los que critican al mega-cd son unos incondicionales de nintendo que seguro que no se han echado una partida a juegos tan espectaculares como Silpheed o Rebel Assault y se dedican a hundir cada vez mas y mas a nuestro pobre mega-cd.

Un saludo,DANIEL TORTAJADA MUÑOZ A 27-2-95,BARCELONA.

Publicadme esta carta,gracias.

P.D:Este año el Barça va a volver a ganar la liga ja,ja,ja,ja,ja.

Destroyer (XXXX)

"Cuando subistéis el precio metistéis los suplementos de trucos y luego dos suplementos de Hi-Tech. En el número 42 se queda el precio y los suplementos donde Roldán. Vale, ahora podéis decir que la subida de precio no era por el suplemento, pero reconoced que lo habéis hecho a propósito para no recibir una masiva llegada de cartas de protesta. ¡Colegas, que la crisis es para todos!"

El otro día iba yo por el campo cuando me encontré una vaca y me dijo :" las vacas os dan la leche ..."
¡Hombre por Dios!¡más imaginación!que hay un montón de temas para proponer :
-¿Qué os parecen los juegos de rol sin traducir? -sería un tema muy actual
-¿Qué os parecen las otras revistas de videojuegos? -cada uno quedaría en su sitio
-¿Qué os parece el 32X?-
También podría ser un tema de opinión un enfrentamiento del tipo:
Game boy Vs Game gear
Nintendo Vs Master sistem
Super nintendo Vs Mega Drive
Temas en los que la peña hablaría (algunos parcialmente,es inevitable)con conocimientos mínimos de lo que se plantea y no de cosas que nos suenan de oídas:las consolas del ¿futuro?De las que se habla por boca de otro.
Otra cosa que quería decir es sobre vuestra publicación.¿Qué forma de lanzar una revista es esa?(me refiero a las grapas)cuando la abro ya tengo la portada por los . suelos,eso cuando menos.¡Hombre por favor! estamos en las puertas del siglo XXI y las cosas deben de evolucionar,las grapas son para publicaciones como el Hola o el Diez minutos.En este apartado deberíais de aprender de la competencia que ha adoptado un formato de futuro y que cada vez son más las revistas que lo hacen.
Otro tema es el del suplemento y la subida del precio¿pensais que nos chupamos el dedo?Cuando subisteis el precio metísteis los suplementos de los trucos,luego 2 suplementos de Hi-Tech y en el nº 42 se queda el precio en la revista y el suplemento donde Roldán,vale,vale ahora podeis decir que la subida de precio no era por el suplemento, pero al menos reconoced que lo habeis hecho a proposito para no recibir una masiva llegada de cartas de protesta¡Colegas que la CRISIS es para todos! y si pensais que ya ha acabado no os importara incluir el suplemento o bajar el precio de manera que no salgais ganando siempre vosotros.
Hablando de los suplementos¿quién fue el "artista" que hizo los dibujos de Likun y P.Celi en el de Dragon Ball? a que no fue Akira, por cierto que Kujila estaba un poco trucado¿no? Aunque son pequeños detalles sabed que no somos tontos y nos damos cuenta,y cuando una revista quiere ser la nº 1 tiene que pulir ciertos detalles como esos
Por cierto en el reportaje de Dragon Ball Z 3 de el último número teneis una exclusiva mundial:San Goten es el nieto de Goku,¡madre mia que patón! (patón:dícese de una metedura de pata con fuegos artificiales) y ahora no me creo que sea un error de imprenta,eso es un una falta de información y luego en el mismo reportaje pone que es el segundo hijo de Goku

Nacho Creus (Barcelona).

"Hubo un tiempo en que me pasaba todo el tiempo jugando, pero al final acabo dándome cuenta de que crezco, maduro y necesito relacionarme con algo que no sea una caja de plástico rellena de chips. Definitivamente, donde esté una discoteca llena de gente y de tías buenas ya se puede apartar cualquier videojuego."

Mi opinión sobre los videojuegos es clara. Creo que los videojuegos son un buen método para entretenerse, para dejar el stress a un lado y relajarse. Que el jugar a los videojuegos se convierta en una práctica habitual me parece perfecto, siempre y cuando no acabe convirtiéndose en una obsesión. He constatado que esto sucede. El otro día me dijo un amigo que la noche antes de que saliese Hobby Consolas apenas pudo dormir. También me dijo que hay veces, muchas veces, que sueña con personajes de videojuegos que le persiguen para matarle. Esto sí que es una obsesión. Únicamente tengo una Megadrive y una Game Boy pero me es más que suficiente ya que últimamente cada vez juego menos con ellas. Desde que tengo edad suficiente para ir a las discotecas he dejado de lado a las consolas y todo lo relacionado con ellas. Es cierto, a veces me compro algún juego para no olvidar que hubo un tiempo en el que me pasaba las horas jugando, pero al final acabo dándome cuenta de que crezco, maduro y necesito relacionarme con "algo" más que con un trozo de plástico relleno de chips. Definitivamente donde esté una buena discoteca llena de gente y de tías buenas ya se puede apartar cualquier videojuego, por muy buenos gráficos que pueda tener y muy adictivo que pueda ser. Aunque, como he dicho antes, los videojuegos puedan ser un buen método para entretenerse, creo que fomentan algo que no es nada bueno: la soledad. De acuerdo con que hay miles de clubes y asociaciones de videojuegos, pero tambien estaréis de aucerdo conmigo con que hay muchísimos chicos y chicas que quizá sean un poco tímidos y por no salir por ahí con los amigos una de las alternativas que encuentran a su soledad es comprarse una consola y engancharse a la televisión como unos posesos, con lo cual aumenta su soledad y su ausencia de relación con otras personas.

Actuamos como borregos ante la aparición de nuevas tecnologías. En muchas ocasiones inundáis las páginas de vuestra revista con cantidades enormes de

Luis González (Cantabria).

"El caso es que el duelo sin fin de Play Station y SegaSaturn ya está más que decidido. Si tuviera dinero me compraría Saturn, sin duda. El simple hecho de que Saturn sea de Sega ya es motivo de éxito. Sony es desconocida para nosostros y confiamos en Sega. En fin, que va a ganar Saturn"

UN SALUDO A "CERVATILLO". (O SEA, DAVID) ¡NO; EL DE LAS PALMAS ¡NO!

He vuelto. Hobby Consolas. Libre. Os voy a hablar de unos cuantos temas tan interesantes que hasta se podrían publicar...

Ya estaba yo esperando este tipo de tema. El primer tema trata de la poca cabeza que tienen algunos lectores ¿Cómo osan preguntar una y otra y una y otra vez «¿Saturn o Ultra 64?» cuando nos viene diciendo desde hace un siglo que hasta que no tenga información no se puede decidir nada? ¿Porque no compran H.C. nada más que los años bisiestos? ¿Y eso que todavía preguntan trucos del Sonic 2? Sencillamente intolerable. ¿A quién se le ocurre decir que las 16 bits están muertas? ¿Acaso no saben que éstas muertas 16 bits salieron al mercado hace más de cuatro años y que en esos cuatro años las 8 bits han seguido dando caña? ¡¡¡¡ Pero si es que es para pegar-le un tiro !!!! ¡Serán desgraciados! ¡Voy a gritar! ¡¡¡Aaaa...!! En el segundo tema voy a dejar en paz a esos...

El caso es que el duelo sin fin de PlayStation y Sega Saturn está ya más que decidido. Si tuviere dinero me compraría Saturn, sin duda. El simple hecho de que la Saturn sea de Sega ya es motivo de éxito. Sony es desconocida para nosotros y confiamos en Sega, con todo lo que nos ha hecho jugar (y sigue). En fin, que va a ganar Saturn, y de hecho en Japan ya lo ha hecho. ¡Viva Sega! Ya que estamos con duelos, el de la Saturn y la Ultra 64. Nintendo. ¡Serán bobos! Lo siento, me tengo que meter otra vez con los lectores ¿Todavía se creen que la Ultra va a llegar a España costando 30.000 ptas? Sueñan. Como poco costará 45.000 y la Saturniana consola 47.000 ptas, no 100.000 como dicen algunos... ¡Eso es de importación! Grrrrr!!

Y vamos con el tercero. La 32X ya se está quedando como el Mega CD. Primero un millon cuatrocientos cincuenta y ochomil doscientos treinta y seis coma cuatro

Soy un fiel seguidor de vuestra magnífica revista, primero de todo decir que no teneis rival, vuestras secciones y "Previews" son alucinantes. El motivo de esta carta no es para explicar ningún tema en especial, el motivo es el siguiente:

En el último número de esta misma sección, Ernesto, Estehan (de Bilbao) criticó a Sega y a Saturn. Yo soy fiel a Sega, tengo una Mega-drive y una Super Nes.

Mi cariño especial es para Sega, ya que fue la primera que tuve. Lo que yo no logro entender es como puede haber gente tan inculta que ose criticar a una potencia mundial en videojuegos.

La gente puede ser más de un sector o de otro, pero hay cosas que no las puedo admitir. Sega fué la que introdujo el mundo de las 16 bit, si Sega no hubiera sacado la Mega-drive no podríamos gozar de una magnífica consola como la Super Nes, con esto quiero decir que todos los proyectos de 16 bit fueron basados a partir de la Mega-drive.

Después, la Mega CD fué la primera consola de 16 bit que incorporó un sistema CD-Rom, y la pregunta es, ¿Qué otra cónsola de 16 bit ha osado hacer un sistema CD?.

También dijo que la Saturn sería un fracaso, y aquí se demuestra el odio que tiene hacia Sega, ya que no puede opinar cuando la consola no ha dado ni la mitad de lo que puede dar.

No podemos olvidar que Sega tiene unas magníficas recreativas, ¿Acaso las tiene la Nintendo?, lo único que ha hecho ésta es sacar un "VirtualBoy" (nada del otro mundo).

En resumen, lo que quiero decir con esta carta es que se tenga más cuidado con lo que se dice cuando no se sabe y un respeto hacia la "Todopoderosa Sega".

Aitor Pablo Pérez (Barcelona)

"El mes pasado Ernesto (Bilbao) criticó a Sega. Se puede ser de uno u otro sector, pero hay cosas que no las puedo admitir. Sega fue la que introdujo el mundo de las 16 bits con Mega Drive (...) Después, Mega CD fue el primer sistema de CD Rom para consola (...) y no podemos olvidar que Sega tiene magníficas recreativas. Lo que quiero decir es que hay que tener más cuidado con lo que se dice cuando no se sabe y un respeto para la Todopoderosa Sega"

Os escribo y espero que publiquéis mi carta.
Soy un consolero de Barcelona y tengo la supernintendo, la "NES" y la Gameboy.
En primer lugar quiero felicitar a los que a veces hay que "odiarles": a los señores de Nintendo por esta campaña de bajada de precios que a todo usuario le agrada. De todas formas ellos también así tienen oportunidad de vender juegos que por su tiempo en el mercado ya poca gente compraria (tipo BOB, F-ZERO, S.GHOULS'N GHOST) o simplemente por su baja calidad (tipo MORPH, DRACULA) aunque tambien hay algunos juegos buenos por ahí (EMPIRE STRIKE BACK, ANIMANIACS, MICKEY MANIA). En fin que se puede encontrar un juego que antes costaba 12990 ptas a 3999 ptas.
En segundo lugar quiero decir que Nintendo con "Mario" se esta quedando retrasada. Mario salió antes que Sonic y ahora entre Sonic Spinball, Sonic Triple Trouble, etc. hay más Sonic que Mario y esto es un punto negativo para la gran "N"
Y para acabar solo diré que podeis ir quitando el ranking de NES porque no creo que dure mucho.
Saludos:

Carlos Moreno 12 años.

Carlos Moreno Clemente (Barcelona)

"Quiero felicitar a los que a veces hay que "odiar", a los señores de Nintendo. La felicitación es por esta bajada de precios que a todos los ususrios les agrada. Aunque hay que reconocer que les ha servido para colocar juegos que llevan tanto tiempo o tiene tan poca calidad que nadie compraría. Claro que también se pueden comprar buenos juegos por 3.999 pesetas y eso es de agradecer".

riendo!
Os remito esta carta a Tribuna Abierta para dar mi modesta opinión so-
la avalancha de nuevas tecnologías que se nos viene encima.
Actualmente poseo una Megadrive sobre un flamante Mega CD (el primero,
ue se coloca debajo y no al lado de la MD). Cuando decidí adquirir la MD aún
xistía la SuperNES por lo que tuve que decidir entre apostar por lo que en-
es "machacaba" que eran las 8 bits (léase Master y NES) o echar un cable a
última generación, o sea, los 16 bits de la MD. Posteriormente tuve otra im-
tante decisión, echar a la basura mi MD y comprar una máquina superior (aunque
cueste confesarlo) como es la SuperNES y sus 256 colores en pantalla y todas
demás superioridades técnicas (modo 7,...) o bien seguir apostando por una
eva tecnología llamada MegaCD. Aposté por la tecnología digital a un alto pre-
io (59.900 ‰, incluyendo tres compactos: Sega Classics, Cobra Command y Sol Fea
a) y a pesar de las críticas que ha recibido no me arrepiento en absoluto de e-
lo pues juegos como "Ground Zero Texas" (imagen digitalizadas y cada partida es
diferente),"Jurassic Park" (o Parque Jurásico pues voces y textos están en caste
llano), "Final Fight" (impresionantes sprites, modo Time Attack para un juego no
aparecido en cartucho), "Yumemi Mystery Mansion" (aventura fantasmagórica aunque
un poco facilona), "Sonic CD" (impresionante intro, juego y final, o sea todo),
y así hasta completar la lista de un total de 12 juegazos en CD.
Ahora aparecen en el mercado las máquinas de 32 bits y si bien hasta
ahora la historia había sido lineal (las apariciones de los productos en el mer-
cado se distanciaban en el tiempo de unos a otros, la MD apareció un par de años
antes que la SuperNES), la avalancha es inminente, con lo cual la elección es di
fícil pues no se sabe si alguna de ellas desaparecerá antes de llegar a amortizar
nuestra inversión como pasa con la Lynx, TurboGrafx o NeoGeo (ahora superada por
la NeoGeo CD). Eso sí, nos ofrecen unos gráficos impresionantes, melodía de ensue
ño, conversiones de recreativas, miles de polígonos, etc... Eso sí, ¡¡a qué pre-
cio!!.
Ante la elección pienso: Sega y Nintendo que poseen la practica totali
dad del mercado español de videoconsolas han tardado 4 ó 5 años en arriesgarse a
traducir los juegos al castellano, ¿cuánto tardarán las nuevas máquinas en pre-
sentarnos su s juegos en castellano teniendo en cuenta que cada una de ellas ten
drá una cuota menor de mercado?. Mi opinión: NUNCA. Esto me lleva a tomar una
drástica decisión: apoyar a mi querida Megadrive y Mega CD hasta su total desapa
rición y mientras tanto asegurarme un futuro lúdico adquiriendo un PC con su uni
dad CD ROM (gran calidad en castellano, al menos en un 90% de juegos), abandonan
do el proceloso mundo de las videoconsolas.
Atentamente se despide un futuro ex-consolero.
THAT'S ALL FOLKS!!

Alguien de Zaragoza.

"Ante la elección pienso: Si Sega y Nintendo, que poseen la práctica totalidad del mercado español han tardado 4 ó 5 años en arriesgarse a traducir juegos al castellano, ¿cuánto tardarán las nuevas máquinas en traducir sus juego teniendo en cuenta que cada una de ellas tendrá una cuota menor de mercado? Mi opinión: NUNCA. Esto me lleva a una decisión drástica: apoyar mi Mega Drive y mi Mega CD hasta su total desaparición"

El mes pasado cuando leí esta sección me quedé asombrado al ver lo que podían llegar a pensar algunas personas, quien puede creer que consolas como Sega-Saturn (99.990 pts), Play Station (114.990 pts) o 3DO (99.900 pts) pueden llegar a ser la revolución del futuro, ¿es que nadie ha oido hablar de la crisis económica? una de dos o hay una gran bajada de precios o pocas llegaran a sobrevivir.
Y por cierto ese tal "the Foreman" te parece que juegos como "Fatal Fury Special" o "Int Superstar Soccer" son malos (si llegan a ser buenos).
Y eso de que la última generación de buenos juegos fue la de las navidades pasadas, estoy seguro que el genial Donkey Kong Country acabará cayendo de esa primera posición.
Hoy por hoy las 16 bit son las mejores consolas asequibles del mercado.

Posdata: haber si tomais ejemplo de Yen y ampliais la sección.

Jaime Llorens (Formentera).

"...me quedé asombrado al leer lo que podían pensar algunas personas, que creen que consolas como SegaSaturn (99.900 pts), Play Station (114.990) o 3DO (99.900) van a ser la revolución del futuro. ¿Es que nadie ha oido hablar de la crisis económica?"

Nota de HC: los precios que mencionas no son los oficiales, son los que han puesto las tiendas de importación. Las consolas serán más baratas.

Que tal ¿Como estais?, he estado leyendo esta sección de tribuna abierta durante muchos meses, por lo cual he llegado a unas cuantas conclusiones y decido escribiros.
Deciros que tengo 25 años, una Megadrive, una SuperNintendo y bastantes juegos bien seleccionados (osea lo mejor que se puede tener en todos los estilos).
Yo soy de la quinta del zx spectrum (¿lo he escrito bien?, ya ni me acuerdo), tambien tube un commodore 64, Atari 520 ST, Amiga 600 (aún lo tengo, es de lo mejor, nunca lo venderé) y creo que despues de estar tanto tiempo tratando los videojuegos y ver tanto cambio me veo capacitado para dar mi opinión sobre todo el revuelo que se ha formado con los nuevos soportes y en general sobre todo el mundo del videojuego, que nunca me cansaré de practicarlo.
Ante todo quiero quitarme una espina y creo que es el mejor momento. Tener 25 años y tener como diversion, hobby, o como se le quiera llamar al videojuego, según algunas personas eres un crio, eso son cosas de niños y la verdad es que es tiempo perdido hacerles entender a esta gente lo que significa un juego. Hablarles de calidad gráfica, scroll, jugabilidad, etc. les suena a chino criado en arabia (con perdón de estos)
Estos mismos que dicen que soy un crio, se gastan el dinero en vicios perjudiciales para la salud y pasan el tiempo libre en el bar y viendo la tele (menudo comecocos es la tele, desde luego a veces si que esta es para crios).
Los crios ha veces nos enseñan a nosotros los mayores como hay que hacer las cosas.

Marcos López (Molina de Segura- Murcia)

"Tener 25 años y tener como diversión o hobby al viedeojuego es, según algunas personas, ser un crio y es tiempo perdido hacerles entender lo que significa un juego (...) Esos mismos se gastan el dinero en vicios perjudiciales y se pasan el tiempo en el bar y viendo la tele (menundo comecocos es la tele)."

El tema del próximo mes sigue siendo libre. Y recordad que debéis enviar vuestras cartas a..

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA

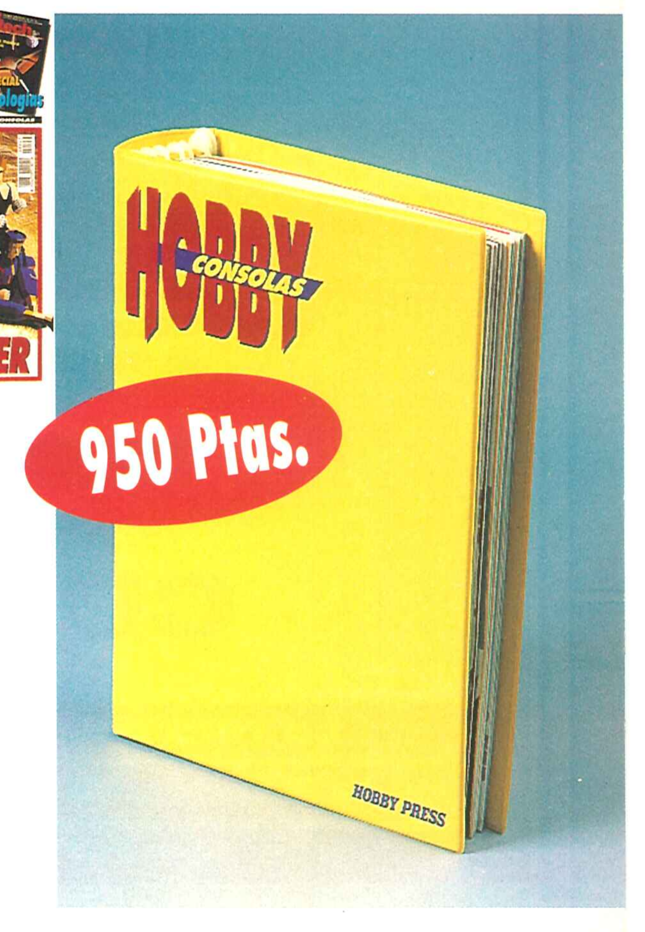
No te quedes atrás





Porque si te falta algún número... vas a echarlo de menos





¡Pide ahora tus tapas para tener toda tu colección controlada!

Para conseguir los números que te faltan o las tapas, llama a los teléfonos: (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 Hrs.

La Revista Multimedia más completa del mercado.

La revista Multimedia de PC y Mac Nº 1 en U.S.A.

CD-ROM magazine

En colaboración con CD-ROM*Today* U.S.A.

975 Ptas.

¿Son útiles las Enciclopedias Multimedia?

Descubra las más completas

Con más de 50 CDs comentados

PC y Mac

Por sólo 975 ptas.

Guía práctica

Primeros pasos en la edición digital de vídeo

Los 4 mejores cursos de idiomas

Clases particulares en CD-ROM

Incluye CD-ROM

CD-ROM magazine

PC y Mac

Incluye:

Juegos

Divulgación

Utilidades

Aplicaciones

Diversión para niños

Selección de shareware

CD Nº 2 - Abril 1995

Se vende conjunta e inseparablemente con la revista.

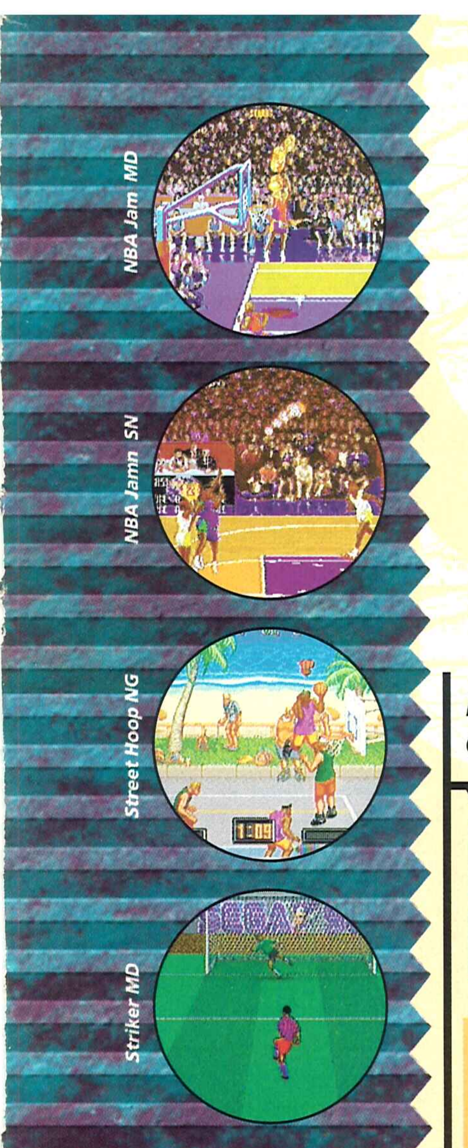
CD-ROM magazine

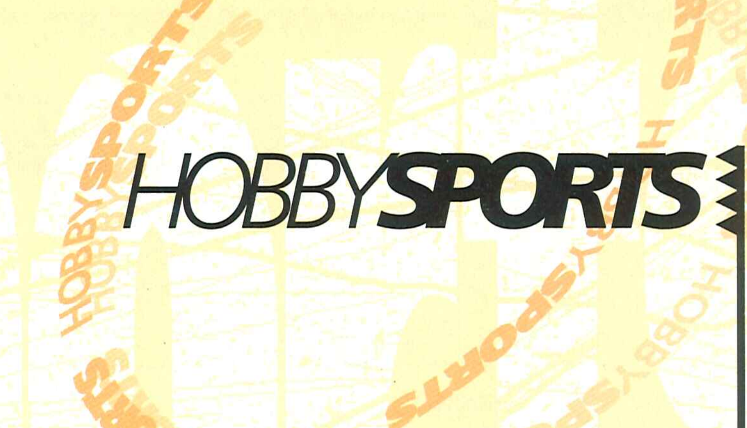
La versión en castellano de la Revista Multimedia más prestigiosa en Estados Unidos.

¡Ya a la venta en tu kiosco!



En colaboración con CD-ROM*Today* U.S.A.





HOBBYSPORTS

La segunda parte del baloncesto-espectáculo ya está disponible para Super Nintendo y Mega Drive.

pga. 148

NBA JAM T.E. ROMPE LAS 16 BITS



Previews pga. 144

NBA Action 95, el basket de Sega

Un completo simulador con la presencia de los 27 equipos de la NBA.

pga. 146

Manchester United, es fútbol

Ocean demuestra que también sabe maravillar con el deporte rey.

pga. 147

NBA Jam T.E. en Game Gear

El baloncesto es un espectáculo que cabe en la palma de la mano.

Nuevo pga. 152

Striker llega a Mega Drive

Juega en la liga nacional de fútbol que prefieras con el equipo de tus sueños.

pga. 154

Street Hoop, el basket de Neo Geo

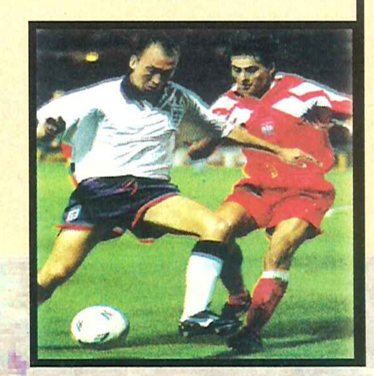
Mezcla de deporte y arcade para un basket callejero.

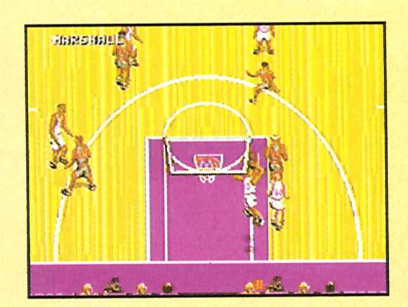
Última hora

FIFA Soccer para Mega Drive 32X

Electronic Arts trabaja en la conversión de su juego estrella

Han llegado hasta nuestros oídos rumores de que E. A. está trabajando en una nueva versión de «FIFA Soccer», esta vez para Mega Drive 32X. Lo único que sabemos por el momento es que el nuevo cartucho va ha aprovechar considerablemente la mayor potencia del nuevo soporte. Cuando tengamos más datos volveremos a informaros.



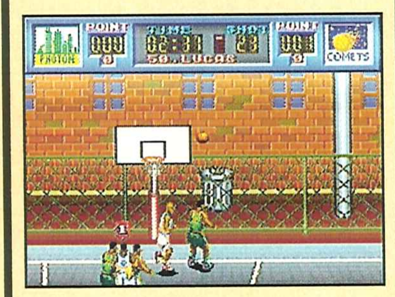

Human marca su nueva jugada maestra

Dunk & Hoop

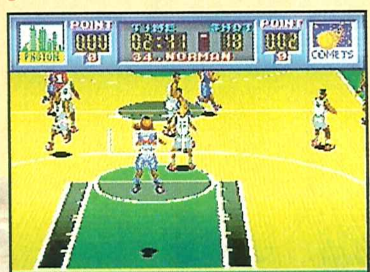
Los japoneses de **Human** van a poner su granito de arena (o casi mejor de arroz) a la extensión de la fiebre baloncestística que asola el mundo del videojuego. Famosa por su inolvidable serie **«Super Soccer»**, la compañía nipona va a lanzar su propia versión del baloncesto **para Super Nintendo, «Dunk & Hoop»,** sin mayores pretensiones que la de ofrecer la máxima diversión con los ingredientes de toda la vida.

En este cartucho no veréis mates estratosféricos ni jugadas de ciencia ficción, sino un intento más o menos acertado de **reproducir la magia del baloncesto** en dos modalidades: **cinco contra cinco con equipos poco conocidos, o tres contra tres al estilo del "street basket"**.

En definitiva, una rareza que no sabemos si algún día llegará a estas latitudes, pero que a los usuarios "chinakas" les hará degustar los encantos de uno de los deportes más populares de Occidente.



Con la llegada del buen tiempo, el basket callejero parece haberse convertido en una inagotable fuente de inspiración y diversión.



SportPreview

NBA Action 95

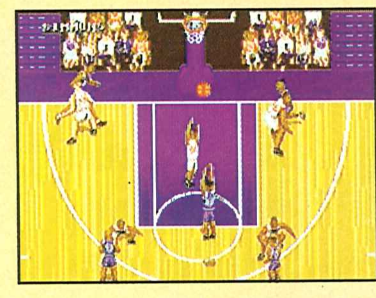
La NBA llega a Mega Drive

Si os quedasteis con las ganas de disfrutar de «NBA Action 94», ahora podréis sacudiros parte del disgusto gracias a este cartucho de **16 megas** que **Sega** va a poner a vuestra disposición **a partir del mes de abril**. Como ya habréis supuesto, se trata de una **versión revisada** en la que se incluirán todos los cambios de jugadores que se han producido últimamente en la NBA. Además, contará con una clara novedad: el **cambio de perspectiva.**

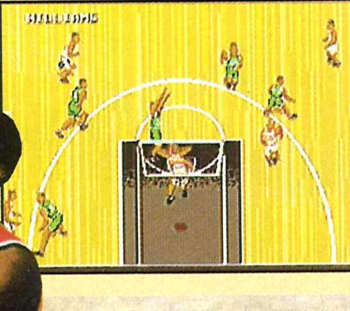
Este cartucho contará con una completísima base de datos, gracias a la cual podréis **revisar las estadísticas de todos los jugadores y equipos,** así como sus principales características. También tendréis a vuestra disposición un completo abanico de menús, con opciones que van **desde jugar una liga regular completa hasta crear un nuevo jugador** que podréis incluir en cualquier equipo. Y por supuesto, una pila se encargará de guardar los cambios que realicéis así como cualquier competición que organicéis.

A la hora de jugar, encontraréis la interesante posibilidad de **participar cinco jugadores simultáneos,** ya sea en el mismo equipo o repartidos entre los dos.

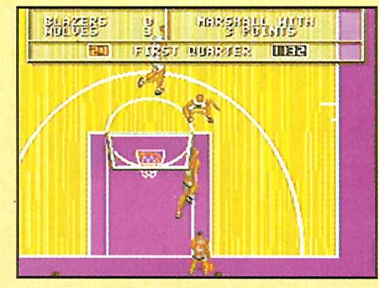
Como ya habréis visto, **«NBA Action 95»** puede resultar uno de los simuladores de baloncesto más completos del momento. Por ahora tendréis que esperar un poco más para confirmar todo lo que promete.

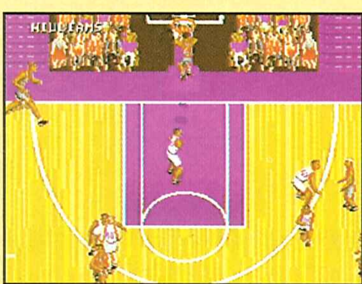


En este cartucho los movimientos técnicos de los jugadores estarán recreados con fidelidad.

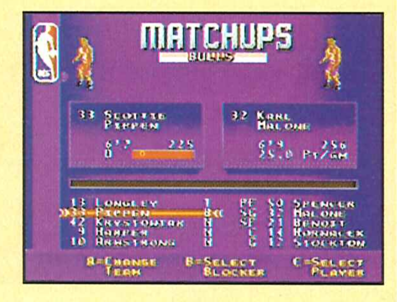


Los mates seguirán siendo uno de los lances de juego más espectaculares y contundentes de cualquier partido.

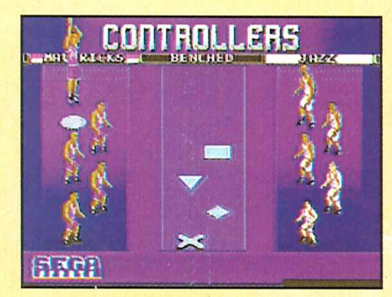




La nueva versión de «NBA Action» sí va a llegar esta vez a España. Así, podréis disfrutar de un baloncesto hecho a imagen y semejanza de la liga americana.



Consola
Mega Drive
Compañía
SEGA
Lanzamiento
Abril

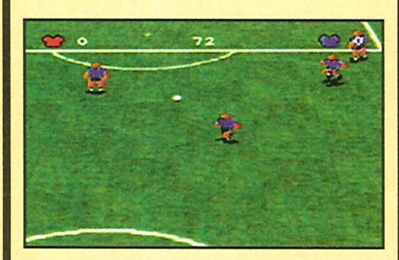


La opción de cinco jugadores simultáneos será uno de los aspectos más divertidos. En esta pantalla podréis distribuirlos a vuestro gusto.

El mejor fútbol se asoma a Super Nintendo

Jon Ritman's Soccerama

Dos viejos conocidos para los usuarios de Spectrum, **Jon Ritman y Bernie Drummand,** se han encargado de realizar un nuevo cartucho de fútbol para los 16 bits de Nintendo. Se trata de **«Jon Ritman's Soccerama»**, un juego con el que disfrutaréis de repeticiones desde distintos ángulos, hasta 60 movimientos diferentes de los sprites, sorprendentes secuencias de animación y la opción de hasta **cinco jugadores simultáneos.**





Vuelve la velocidad de la mano de Domark.

F1 World Championship Edition

Domark va a lanzar para los formatos **Mega Drive, Mega CD, Super Nintendo y Game Gear** la secuela de su «F-1». Se llamará **«F 1 World Championship Edition»** e incluirá 16 circuitos del Mundial de Fórmula 1, la posibilidad de competir usando dos perspectivas diferentes y de recibir información puntual sobre el estado de los vehículos.

Si tienes tu moto a punto, sólo tienes que arrancar

KAWASAKI SUPERBIKES en Mega Drive y Game Gear



De la mano de los creadores del exitoso «F-1», la compañía **Domark,** va a llegar a vuestras Mega Drive y Game Gear un sorprendente simulador que os invita a formar parte del legendario **"Team Green" de Kawasaki.** Nos referimos a **«Kawasaki Superbikes»**, un cartucho para dos jugadores simultáneos que os ofrecerá la oportunidad de disputar el campeonato del mundo de 750 c.c. sobre una flamante Kawasaki.

De momento, ya está disponible en nuestro país **la versión para Mega Drive,** pero en breve también aparecerá la destinada **a la portátil de Sega.**



Neo Geo reinventa el fútbol

Super Side Kicks 3: la gloria continúa



SNK está a punto de destaparse con la tercera parte de su conocido **«Super Side Kicks»**, que estará, como es habitual, **en castellano.** En esta ocasión ofrecerá la posibilidad de participar en **seis campeonatos** continentales, controlando las selecciones más sobresalientes de cada uno de ellos. Su aspecto gráfico no ha sufrido demasiados cambios, pero sí se han incluido **nuevas posibilidades tácticas y una jugabilidad increíble**.







A Capcom le gusta el deporte rey

Soccer Shootout, el fútbol que estabas esperando





Al otro lado del charco ya están disfrutando de lo que hasta el momento es el último lanzamiento en cuestiones futboleras **para el Cerebro de la Bestia**. Su nombre es **«Soccer Shootout»** y aquí tardaremos todavía un tiempecillo hasta que lo podamos degustar en toda su intensidad.

Capcom ha desarrollado en **16 megas** prácticamente todas las artes y técnicas del fútbol moderno, desde las competiciones y torneos habituales en los cartuchos futboleros que conocéis, hasta otras que no lo son tanto, como por ejemplo **el modo entrenamiento** y la siempre interesante modalidad de **"futbol indoor"**. Todo ello visto desde una **perspectiva lateral,** a excepción de los penalties que se muestran desde detrás de la portería.

SportPreview

Manchester united championship Soccer

Ocean, con aires de campeón


MD

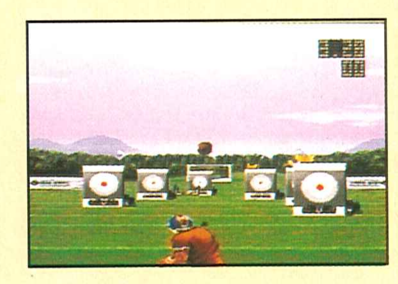
Los completos menús de opciones con los que contará el cartucho os permitirán modificar a vuestro gusto diversos aspectos del juego.


SN

Las acciones más espectaculares y los momentos estelares de los encuentros serán retransmitidos "en directo" por un comentarista.

Acclaim nos ofrece toda la emoción del fútbol americano

NFL Quaterback Club

Mega Drive y Super Nintendo van a recibir en breve sendos cartuchos de **24 megas,** que incluirán a los mejores jugadores de la liga profesional de fútbol americano. En él tendréis a vuestra disposición **más de 450 jugadas diferentes** con las que poner a prueba las habilidades de **los mejores quaterback del momento,** como Aikman, Young o Marino.

Junto a ellos podréis optar entre **tres modos de juego**, QB Challenge, Crunch Time y NFL Play, con la inclusión de las últimas modificaciones en las reglas de este deporte típicamente americano. Por cierto, no nos podemos olvidar de la posibilidad de participar hasta **cuatro jugadores simultáneos.**

«Total Football» llegará a Mega Drive en primavera

El fútbol más total de Domark

Si os gusta el fútbol, no perdáis de vista este nuevo título que **Domark, vía Arcadia,** os ofrecerá **para Mega Drive.** Se trata de un cartucho que ofrecerá unas altísimas cotas de jugabilidad. Con varios tipos de terreno, unas **2.500 animaciones de los jugadores** y perspectiva isométrica, este **«Total Football»** promete ser el no va más.



Más tarde o más temprano, los "diablos rojos" de Old Trafford tenían que dar el salto a las consolas. Y lo van a hacer en forma de dos juegos **para Mega Drive y Super Nintendo.** En ellos, la mítica escuadra de Manchester vendrá dispuesta a deleitar al personal a golpe de jugabilidad, sencillez de manejo y una gran variedad de equipos (incluido uno de "viejas glorias") a vuestra disposición.

Estos dos cartuchos de **8 megas** os ofrecerán todos los ingredientes necesarios para vivir una gran tarde de fútbol. Por supuesto, el equipo estrella será el **Manchester United,** con el que podréis intentar reeditar sus mayores logros en los campeonatos inglés y europeo. Para elevar un poco más la temperatura de la competición, dispondréis de **dos perspectivas de juego diferentes y repeticiones a cámara lenta,** aunque algún que otro malintencionado podrá echar en falta la famosa patada de kárate de Cantona al atónito espectador de turno...

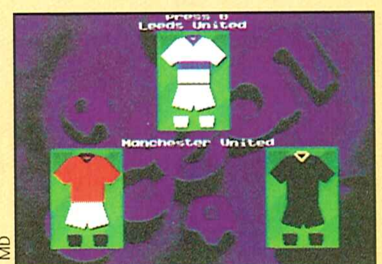
Si tenéis vocación de entrenadores, podréis **cambiar de estrategia mediante un nuevo sistema denominado "tactigrid"**. Y si preferís jugar con otro equipo diferente de la liga inglesa o de cualquier otro país europeo, dispondréis de una **amplia base de datos.** Aunque, eso sí, con los nombres de los jugadores ligeramente retocados.

Para que no os falte de nada, **una voz de fondo comentará oportunamente vuestras mejores jugadas** y vuestros goles. ¡Ah!, y por supuesto, habrá **tipos de campo** para todos los gustos y estilos de juego.



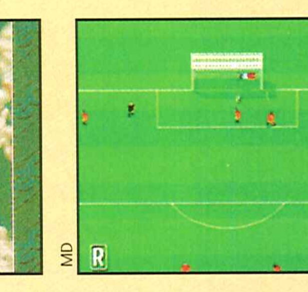


Uno de los equipos europeos con más tradición va a dar nombre a un cartucho de fútbol a su altura. Es decir, de gran calidad técnica, muy jugable y repleto de opciones.





Consola
SN y MD
Compañia
Ocean
Lanzamiento
Mayo





SportPreview

NBA Jam tournament edition

El espectáculo en tu bolsillo

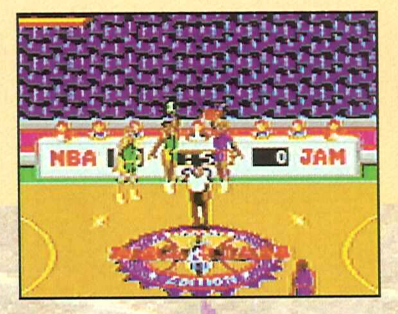
Ya podéis iros aprovisionando de un buen extintor, que a partir de este mes de abril vuestros bolsillos van a arder con la incendiaria jugabilidad de **«NBA Jam Tournament Edition» para Game Gear.** Y mucho ojito, que en la portátil vais a tener casi todos los ingredientes que han hecho de este juego de **Acclaim** uno de los mayores monumentos a la diversión de la temporada consolera.

Todos los giros acrobáticos, mates estratosféricos, "gorros" calados hasta las orejas y demás acciones marca de la casa se darán cita en este demoledor cartucho de **4 megas.** Además, tendréis novedades tan interesantes como los **tiros de 8 puntos** desde la "zona caliente", y un **menú de jugadores** que os hará revivir las emociones de la NBA.

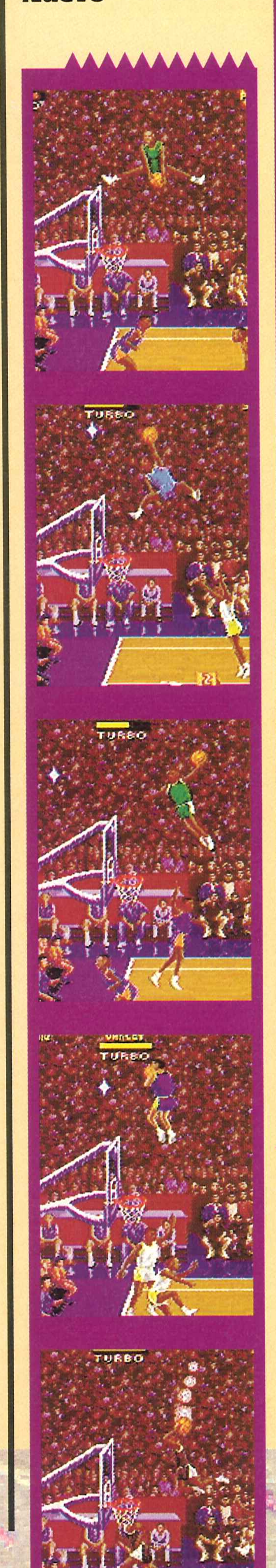
Consola
Game Gear
Compañia
Acclaim
Lanzamiento
Abril

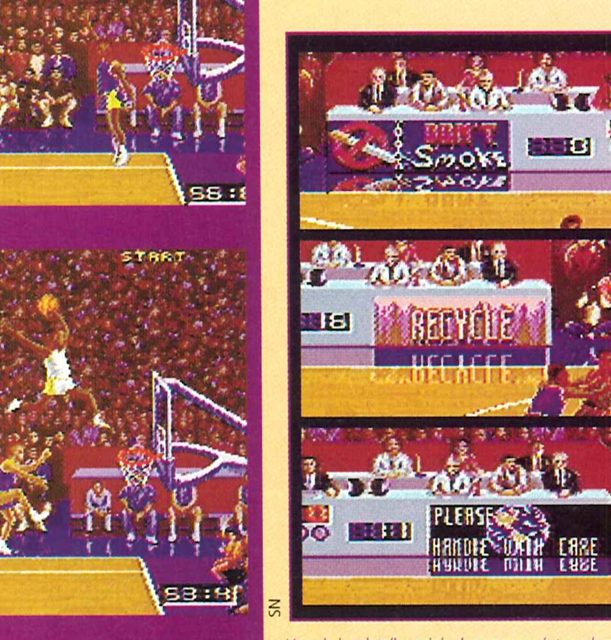












Uno de los detalles originales y con carácter educativo aparece bajo la mesa de anotación. «NBA Jam» apuesta por la vida sana y la ecología. Nosotros también.



¡Que comience el espectáculo!

Al fin podréis sentir de nuevo la sensación de saltar desde el centro de la pista, elevarse en el aire y machacar el aro contrario. La nueva edición de «NBA JAM» para las 16 bits ya está con todos vosotros.

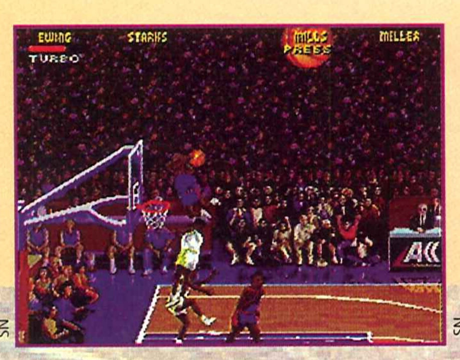
La primera revisión del arcade de baloncesto de más éxito tanto dentro como fuera de los salones recreativos, ya se encuentra en la calle para los soportes 16 bits de Sega y Nintendo. Si en la primera parte había algún aspecto que sobresalía por encima de los demás, era sin duda la jugabilidad y la increíble capacidad de diversión . Una jugabilidad que se fomentaba fundamentalmente en el sencillo manejo de los jugadores, en la espectacularidad de las acciones potenciadas por el turbo o por el "fuego en la sangre" (traducción del libreto de instrucciones), y en un considerable tamaño de los sprites de los jugadores.



El rebote siempre es un aspecto importante del juego. Si quieres ganar sin problemas a tus adversarios, será de vital importancia no descuidar la defensa.

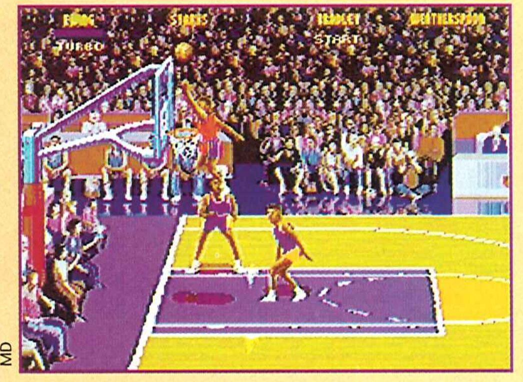


El tiro de larga distancia con el balón despidiendo llamaradas no puede ser más espectacular, divertido y, sobre todo, con la seguridad de que irá dentro.

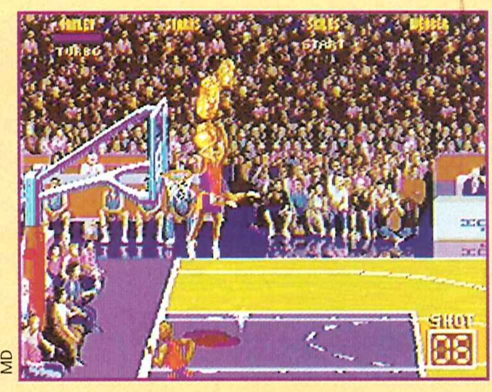










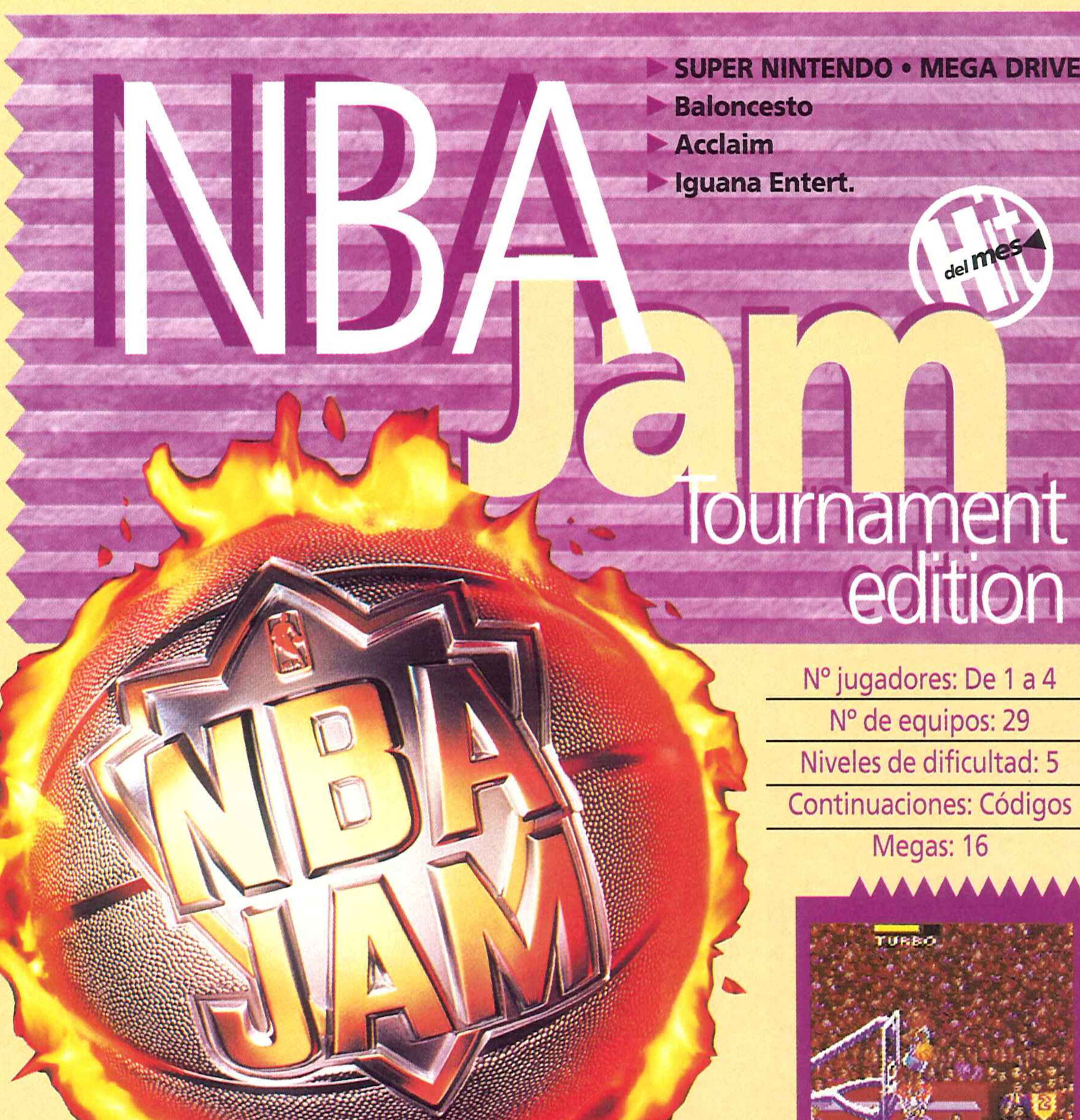


El gran tamaño de los sprites de los jugadores es una de las bazas de este programa, tanto para Super Nintendo como en Mega Drive.

NBA Jam Tournament edition

- SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE
- Baloncesto
- Acclaim
- Iguana Entert.

Hit del mes



Nº jugadores: De 1 a 4
Nº de equipos: 29
Niveles de dificultad: 5
Continuaciones: Códigos
Megas: 16

«NBA Jam Tournament Edition» mantiene exactamente el mismo aspecto gráfico que el programa original, con la lógica revisión de jugadores que han cambiado de equipo en el tiempo que ha transcurrido entre una versión y otra. Aun así, debido a los continuos movimientos de jugadores que se producen en la NBA, ya hay algunos jugadores que no se corresponden con su equipo actual. Precisamente en este aspecto es donde encontramos una de las novedades más significativas de esta revisión, ya que cada franquicia dispone de al menos tres componentes -el novedoso equipo de rookies dispone de dieciocho-, lo que os permitirá cambiar al jugador más cansado a la conclusión de cada cuarto.

Pero la novedad que más afecta a la diversión y jugabilidad es la de las opciones especiales, un menú que convierte al baloncesto dos contra dos en una auténtica locura. En él, encontramos la posibilidad de introducir items de duración limitada, que surgen a lo largo del partido y que poten-

Una de las novedades más influyentes en el juego es la posibilidad de realizar un cambio después de cada cuarto. Con ello, la estrategia cobra importancia.





cian las acciones de juego haciéndolas mucho más espectaculares. También pueden hacer que sobre el parquet aparezcan unos círculos con un número en su interior, de tal modo que si anotáis una canasta desde ese lugar valdrá tantos puntos como indique dicho número. Así, el tanteo de los partidos quedará mucho más abierto e impredecible. Además, se puede modificar el tiempo de posesión de balón o "shot clock" y la duración de las prórrogas si las hubiere. Eso sí, este menú no puede utilizarse en el modo torneo.

Junto a estas joyas encontramos otra opción no menos interesante, el "modo Juice". También puede ser activado desde este genial menú de opciones con cuatro niveles de velocidad, para que terminéis de volveros "crazy" con la manera de ver el baloncesto que os proponen los chicos de la Iguana.

Por otra parte, la posibilidad de intervenir cuatro jugadores simultáneamente en el juego sigue estando presente. Esto, unido a todas las novedades incluidas en esta primera revisión del arcade de baloncesto más divertido del mundo, y a otras múltiples sorpresas lo convierten en uno de los juegos más adictivos y divertidos de la temporada deportiva.

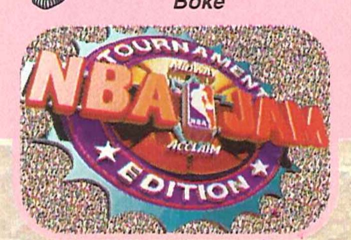
▶NBAJamSN

Renovarse o aburrir

A primera vista puede parecer un poco gratuito el lanzamiento de este programa que, en el aspecto gráfico, es exactamente igual a «NBA Jam». Pero en cuanto entramos en más profundidad, se observan unas innovaciones que lo hacen más jugable y espectacular si cabe.

La inclusión de un tercer jugador -o cuarto, o quinto- contribuye a la adicción al tener diversos componentes con características diferentes de juego, y el menú de opciones especiales es simplemente una bomba de diversión. Indudablemente, para los que ya tienen el cartucho anterior no compensa demasiado hacerse con éste. Pero para los que aún no lo poseen, aquí van a encontrar su juego.

Boke







Positivos

+ El menú de opciones especiales.
+ Las sorpresas que sigue guardando.
+ El tercer jugador que permite realizar cambios estratégicos.

Negativos

- Faltan nombres importantes dentro de la NBA como Barkley o Shaquille O'Neal. No es que influya demasiado en la jugabilidad, pero es un detalle que fastidia.



El ítem de la letra F corresponde al espectacular "on fire", la S proporciona una rapidez endiablada al jugador que lo recoja, y la T permite disponer de turbo inagotable.



El número tres potencia la efectividad en el tiro exterior hasta haceros casi infalibles.



Éste es uno de los mejores ítems que podéis encontrar. Su efecto es demoledor.



Si la B es demoledora, la D -Dunk es mate en inglés- es el más espectacular de todos.



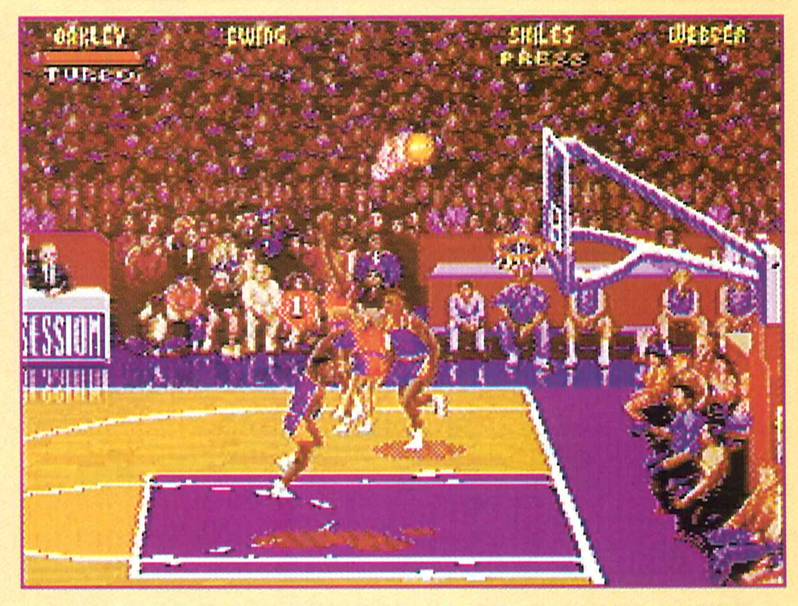
Con la P en vuestro poder enviaréis a los contrarios a muchos metros de distancia.



Estas estrellas con un número dentro pueden traducirse en canastas del mismo valor.

¡Qué locura!

El menú de opciones especiales puede convertir los partidos de «NBA Jam Tournament Edition» en un festival de mates, entradas a canasta, tiros de hasta ocho puntos, rapidez endiablada e incluso bombas. Una contribución más a la elevadísima jugabilidad y diversión que ofrece este juego en sus dos versiones.

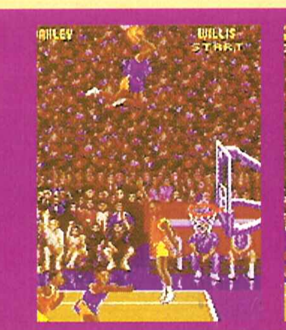


Como veis, no sólo de mates viven los jugadores de «NBA Jam Tournament Edition». También se pueden realizar otros tipos de enceste, como este bonito gancho de Oakley con el balón en llamas.

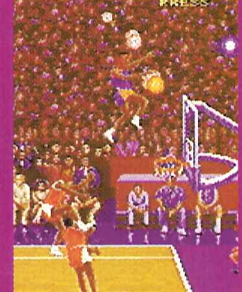
Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción	TOTAL
90	88	90	90	90	90

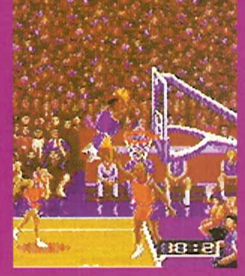












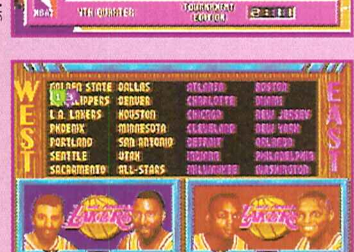


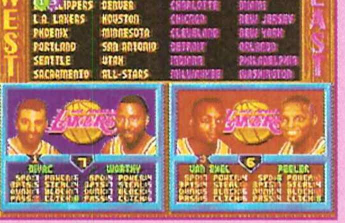
A la espectacularidad de la anterior versión se añaden ahora jugosas sorpresas y un menú especial con el que podréis machacar desde cualquier lugar de la cancha, hacer que los rivales rueden por el suelo o anotar canastas de 8 puntos.

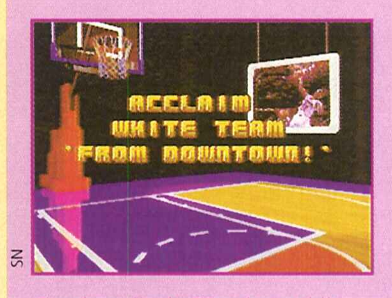




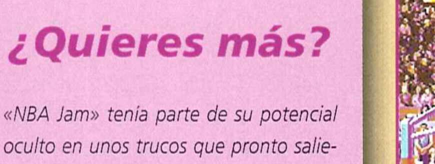








Cuando ganéis a los 27 equipos podréis disfrutar de unas digitalizaciones con algunos de los mejores mates "made in USA".

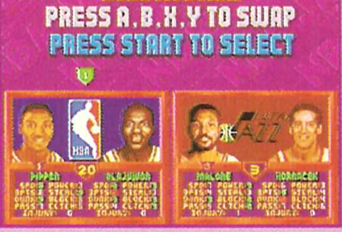


¿Quieres más?

«NBA Jam» tenía parte de su potencial oculto en unos trucos que pronto salieron a la luz. Los potenciadores de mates, juice (velocidad), poder, defensa y turbo ya aparecen en «Tournament Edition» dentro de un menú, pero las sorpresas siguen estando presentes en este programa. A los treinta y ocho personajes ocultos que saldrán a la luz por el mismo sistema que en el anterior cartucho, se le unen nuevos jugadores en cada una de las veintisiete franquicias y la posibilidad de sustituir el equipo de rookies por un alucinante combinado de All Stars. La manera de acceder a este apetecible dulce es bien sencilla: debes vencer a todos tus adversarios.



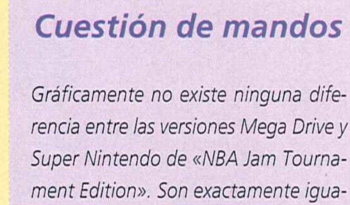


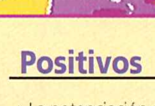












Positivos

+ La potenciación de la jugabilidad, el espectáculo y la diversión con el menú de opciones especiales. Han hecho un verdadero pleno al quince.

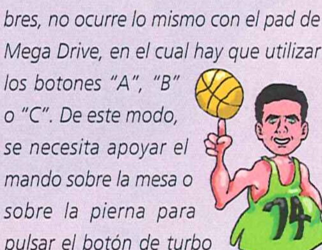
Negativos

- El diseño del pad para Mega Drive, a excepción de los que ya poseen botones programables en los laterales. No es muy fácilmente manejable que digamos.

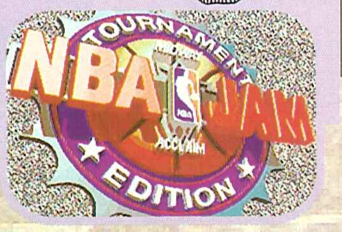
▶ NBA Jam **MD**

Cuestión de mandos

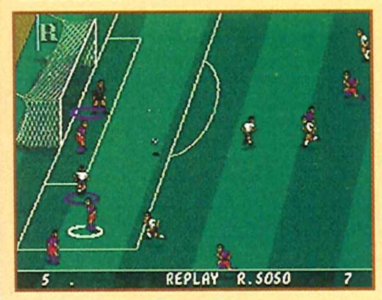
Gráficamente no existe ninguna diferencia entre las versiones Mega Drive y Super Nintendo de «NBA Jam Tournament Edition». Son exactamente iguales en todo, con las mismas caracterizaciones, digitalizaciones y trucos. Pero existe una diferencia que tiene que ver con el pad de la consola, en ningún caso con el programa. Mientras en los controles de Super el turbo se activa con los botones "L" y "R" situados en el canto del pad, siendo así accesible a los dedos que quedan libres, no ocurre lo mismo con el pad de Mega Drive, en el cual hay que utilizar los botones "A", "B" o "C". De este modo, se necesita apoyar el mando sobre la mesa o sobre la pierna para pulsar el botón de turbo con garantías.

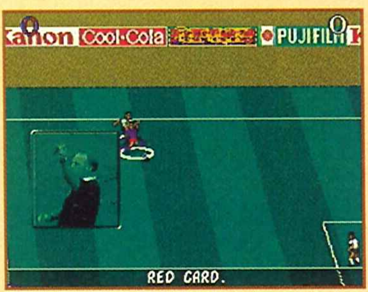


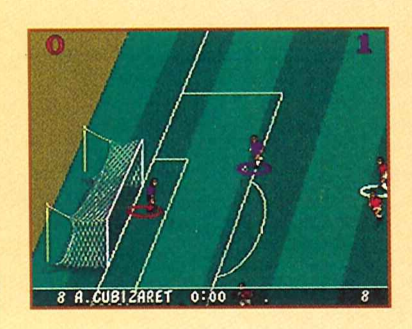
Boke



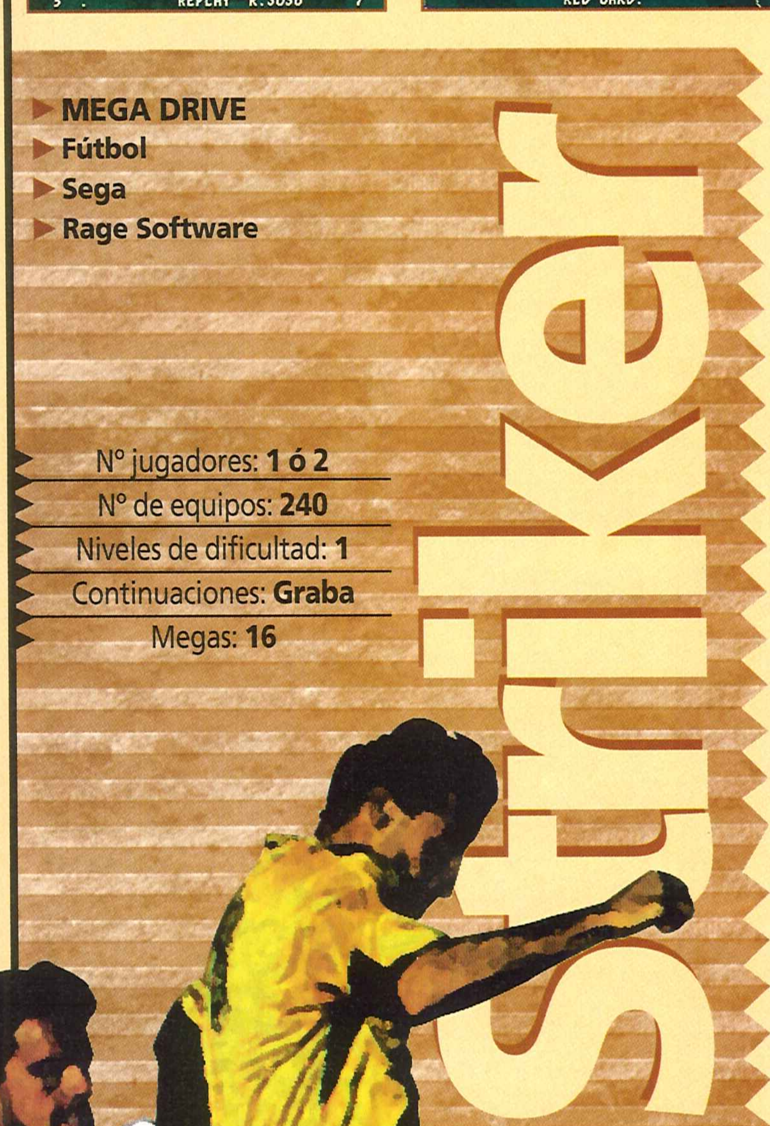
Gráficos 90 · Música 88 · Sonido FX 90 · Jugabilidad 89 · Adicción 90 · TOTAL 90











- MEGA DRIVE
- Fútbol
- Sega
- Rage Software

Nº jugadores: **1 ó 2**
Nº de equipos: **240**
Niveles de dificultad: **1**
Continuaciones: **Graba**
Megas: **16**

Fútbol para todos

Estamos ante un juego de fútbol que se ha empeñado en demostrar que una buena cantidad de opciones nunca está de más. Sobre todo cuando esas opciones están destinadas a configurar el juego de manera que puedan satisfacer las exigencias de cualquier jugador.

Fijaos, por ejemplo, en el tema de las perspectivas. En este cartucho encontraréis todas las vistas que se han visto hasta el momento en cualquier simulador. Podéis jugar al estilo «Sensible Soccer» con perspectiva aérea, o lateral como el «FIFA», o desde atrás como el ínclito «Super Soccer», o incluso combinando todas ellas. Además, tenéis a vuestra disposición equipos de 12 países distintos, entre los que se encuentran España, Italia Inglaterra y hasta Japón. Con ellos vais a disputar ligas o copas de clubs, en las que pueden participar tantos jugadores como amigos tengáis a mano.

Naturalmente, también hay muchas opciones que afectan al juego, alguna de ellas bastante curiosas. Tal es el caso de elegir la agudeza del árbitro, que puede ser desde ciego a riguroso pasando por miope, o la de jugar a fútbol seis.

En lo que respecta a la jugabilidad, encontraréis un par de diferencias de una perspectiva a otra. La primera es tan obvia como la cantidad de terreno que se abarca (por supuesto, se ve más campo en la perspectiva aérea), y la segunda radica en la velocidad del juego, ya que en las perspectivas más próximas se hace más lento. Por lo demás, los controles son sencillos y tras un par de partidos no plantean problemas.

¿Quieres ser tú el entrenador?



Modificar la posición de alguno de nuestros jugadores puede ser fundamental a lo largo del desarrollo de un partido. Esta opción permite hacerlo cómodamente.



Desde el menú principal del entrenador (pausando), accederás a nuevos menús que permiten realizar todo tipo de variaciones, incluido el cambio de perspectiva.



Elegir la formación ideal para adecuar vuestro estilo del juego al del rival es otra de las funciones de un buen entrenador.



Gracias a esta opción podéis variar la cobertura a realizar por cada una de vuestras líneas. De este modo podréis lanzaros al ataque cubriendo a la vez la defensa.

Fútbol indoor, más diversión









Esta divertida opción os permite embarcaros en un curioso modo de juego en el que está permitido jugar con las paredes. El fútbol indoor, mucho más rápido y sin apenas parones en el juego, resulta sumamente divertido y más relajante que el fútbol 11. Por supuesto, cuenta con las mismas perspectivas y las mismas opciones.







En la variedad está el gusto

Lo que no se puede negar es que un cartucho de fútbol que ofrece tres perspectivas distintas de juego tiene todas las posibilidades de satisfacer a cualquier jugador. Eso sí, no todas son igual de jugables.



Para Sega, el fútbol debe ser algo sencillo. Por eso, este «Striker» es fácil de jugar y no ofrece complejidades a nivel técnico.





¿Opcional o de serie?

Si algo le puede sobrar a «Striker», eso son opciones. Dos completos menús en forma de anillo permiten elegir casi de todo, desde el tiempo a la habilidad del árbitro, pasando por la climatología, la perspectiva o las distintas competiciones. Lo dicho, completisimo.

Completo, pero no del todo

Dos son los aspectos más atractivos de este cartucho: la posibilidad de jugar con los equipos más importantes de doce países y la opción de elegir entre tres perspectivas distintas de juego. También es bastante interesante el que puedan participar (tanto en los partidos como en las ligas) varios jugadores humanos a la vez.

Pero no todo es tan positivo como puede parecer, ya que la variedad de perspectivas da resultados diversos en lo que se refiere a jugabilidad. No es lo mismo jugar controlando casi todo el campo que teniendo acceso sólo a una pequeña porción; como tampoco es lo mismo participar en un partido rápido que en uno más lento. Estas diferencias, a veces abismales, no debían aparecer, ya que delimitar al jugador a la opción más rápida o más controlable es lo mismo que si sólo contase con una opción.

En todo caso, hay que reconocer que es un juego muy sencillo, ideal para los que busquen divertirse sin exigir demasiadas filigranas técnicas.

Teniente Ripley



Después de cada gol o pulsando pausa, podéis disfrutar de la repetición de la última jugada.



Podéis elegir doce ligas con veinte equipos, más o menos "reales", en cada una de ellas.

Positivos

+ La gran variedad de perspectivas y opciones que ofrece el cartucho.
+ Jugar un partido a fútbol seis resulta sumamente divertido.

Negativos

- El juego se hace algo lento en las perspectivas más cercanas a la jugada.
- Al igual que en la realidad, es bastante difícil marcar gol.

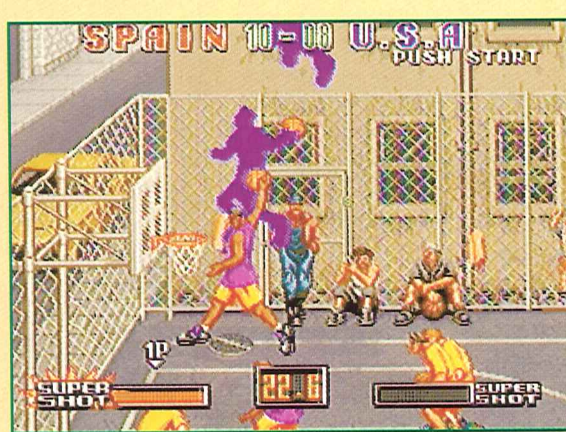


Gráficos 82 | Música 82 | Sonido FX 83 | Jugabilidad 84 | Adicción 85 | TOTAL 83









Baloncesto de bajos instintos

- NEO GEO CD
- Baloncesto
- SNK
- Data East

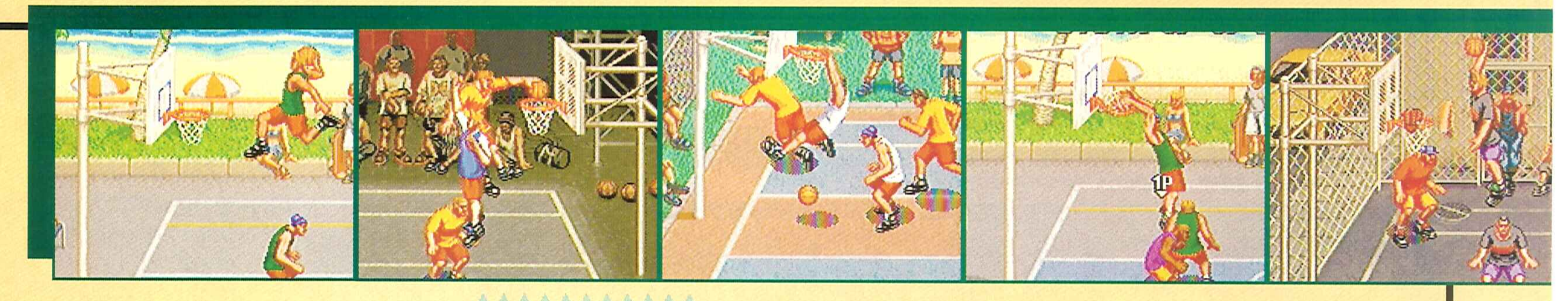
Street Hoop

Para jugar al basket en la calle no hace falta más que unos amigos, un par de canastas (hay quien se apaña con una) y, por supuesto, un balón. El número de jugadores varía de los diez tradicionales a solo cuatro, aunque lo más frecuente es que sean seis, tres por equipo. Las ventajas de este tipo de baloncesto es que casi no hay reglas y que, al ser tan pocos jugadores, los espacios para realizar jugadas brillantes son mayores. Tanta es la espectacularidad de este deporte que en los últimos años se han creado varios torneos oficiales, y aunque no han llegado a internacionalizarse, Data East ya ha organizado su propio Mundial.

En este compacto se dan cita diez selecciones que cuentan con tres jugadores por equipo. El tiempo de los partidos oscila de dos a cuatro minutos sin descanso, y el objetivo del juego no es otro que ganar a todos los rivales, teniendo en cuenta que los equipos poseen unas cualidades que se equilibran entre sí. Por ejemplo, un conjunto como China, con poco potencial bajo los aros, tiene un promedio de triples elevadísimo.

Por lo demás, las reglas brillan por su ausencia, es decir, lo único que cuenta es que la pelota entre en el aro, aunque para ello se acabe con todo el equipo rival a base de patadas y codazos. No existe el campo atrás y es imposible que la pelota salga fuera. Vamos, que el balón siempre está en juego, con lo que la diversión no conoce límites.

- Nº jugadores: **1 ó 2**
- Nº de equipos: **10**
- Niveles de dificultad: **4**
- Continuaciones: **Infinitas**
- Megas: **-**







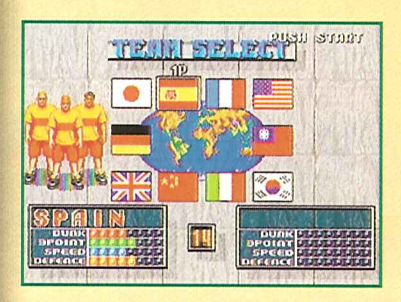




Jugadas muy, muy especiales

Cada equipo cuenta con una barra de energía que se va rellenando a medida que los jugadores meten canasta. Cuando la barra esté totalmente llena se iluminarán las palabras "Super Shoot", lo que significa que tenéis el camino libre para realizar todo tipo de diabluras con el aro rival. Vuestros jugadores estarán en disposición de efectuar mates estratosféricos o lanzar triples fogosos de los que no se fallan.

SNK y Data East han organizado el primer Campeonato del Mundo de basket en la calle. Hay tres jugadores por equipo y sus reglas son de lo más simple: VALE TODO.



Cada equipo está definido por un serie de características que están muy compensadas.

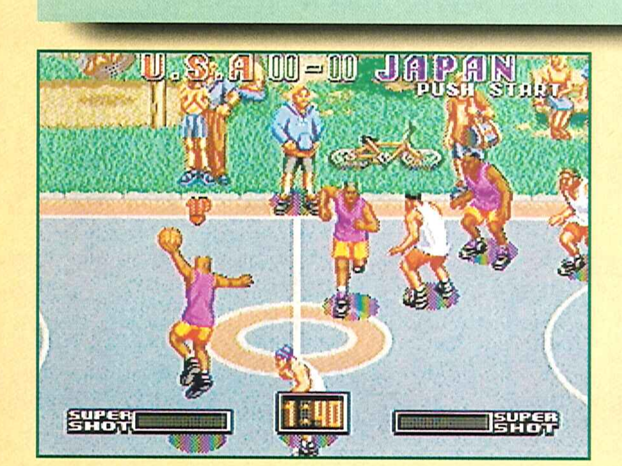


Positivos

+ Muy divertido, sobre todo a dobles.
+ Un control sencillísimo y fácil.
+ Lo bien compensados que están todos los equipos.

Negativos

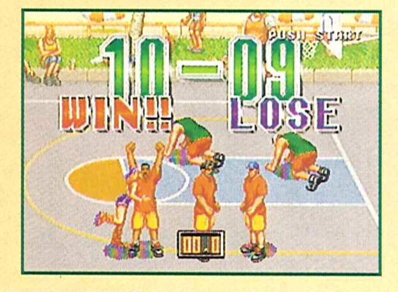
- Es demasiado corto cuando se juega contra la máquina.
- Las animaciones, sobre todo las del tiro, no se corresponden con la realidad.



Tal es la técnica de estos deportistas callejeros que encontraréis mil formas diferentes de dar un pase. Los cánones "de libro" quedan para simuladores más precisos, aquí lo importante es meter canasta como sea.



Ser ortodoxos no es la finalidad de este juego. Aquí lo único importante es ganar, aunque para conseguirlo haya que barrer al contrario a base de codazos o echarle del campo con un buen empujón de hombro.







No es exactamente baloncesto

Lo que resulta innegable es que a este juego no se le puede considerar como un simulador de basket. Como suele ocurrir con el sello SNK, se acerca más a un arcade que a un deportivo. Hasta en juegos-espectáculo como «NBA Jam» se aprecian más parecidos con el deporte que en «Street Hoop». Y conste que esto no es una crítica, sino una aclaración.

En el aspecto técnico, resalta que su calidad gráfica no es tan impactante como en otros títulos de la casa. La solidez de los personajes y el detalle de los escenarios, aunque de gran calidad, no llegan a la altura de anteriores juegos. Eso sí, es rápido, muy dinámico y altamente divertido, especialmente en los partidos con dos jugadores simultáneos.

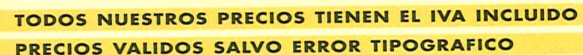
Tte Ripley



Gráficos 87 | Música 90 | Sonido FX 91 | Jugabilidad 88 | Adicción 89 | TOTAL 88



VENTA POR CORREO




TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

¡Haz tu pedido por teléfono!

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h



FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92

SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTEA TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

- * PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- * SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- * PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- * SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.



OFERTAS




















- 007 — MEGADRIVE - 2490
- ACME ALL STAR — MEGADRIVE - 5990
- ALIEN 3 — M. SYSTEM - 2490
- ANDRETTI RACING — MEGADRIVE - 3990
- ANIMANIACS — MEGADRIVE - 5990
- ASTERIX — MEGA DRIVE - 5990; M. SYSTEM - 1990
- BACK TO THE FUTURE — M. SYSTEM - 1990
- BALL Z — MEGADRIVE - 3990
- BATMAN RETURN — M. SYSTEM - 2490
- CHUCK ROCK II — MEGADRIVE - 4990
- COOL SPOT — M. SYSTEM - 2490
- CRASH DUMMIES — GAME GEAR - 2495
- CYBERBALL — MEGADRIVE - 2490
- DESERT STRIKE — M. SYSTEM - 1990







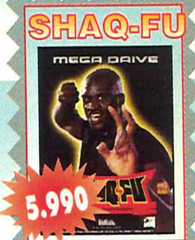









- DEVILISH — GAME GEAR - 1990
- DOUBLE DRAGON 3 — MEGADRIVE - 2990
- DOUBLE CLUTCH — MEGADRIVE - 2990
- DR ROBOTNIKS — M. SYSTEM - 1990
- F.DIZZY - COSMIC — MEGADRIVE - 2990
- FANTASY ZONE — GAME GEAR - 1990
- FATAL REWIND — MEGA DRIVE - 2990
- FLINK — MEGADRIVE - 3990
- G. FOREMAN BOX. — MEGADRIVE - 2990
- GLOBAL GLADIATORS — MEGADRIVE - 3990
- JACK NICKLAUS — MEGADRIVE - 2990
- JURASSIC PARK — MEGADRIVE - 6990
- KING OF THE MONSTERS — MEGADRIVE - 3990
- KLAX — MEGADRIVE - 2490; M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 1490

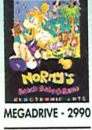


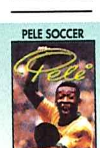











- MARBLE MADNESS — M. SYSTEM - 1990; GAME GEAR - 1490
- MEGATURRICAN — MEGADRIVE - 3990
- MICRO MACHINES — MEGADRIVE - 3490
- MUT. LEAGUE HOCKEY — MEGADRIVE - 2990
- NORMY'S BEACH — MEGADRIVE - 2990
- OTTIFANTS — MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 2990
- PACMANIA — M. SYSTEM - 2490
- PAPER BOY — M. SYSTEM - 2490
- PELE SOCCER — MEGADRIVE - 3990
- PGA TOUR GOLF — M. SYSTEM - 990
- PETE SAMPRAS TENNIS — MEGADRIVE - 5990
- PITFALL — MEGADRIVE - 6990
- PIT FIGHTER — M. SYSTEM - 2490
- POWER STRIKE — M. SYSTEM - 1990










- PREDATOR II — GAME GEAR - 2495
- PROBOTECTOR — MEGADRIVE - 5990
- REN & STIMPY — MEGADRIVE - 3990
- RENEGADE — M. SYSTEM - 1990
- ROAD RUNNER — M. SYSTEM - 2490
- ROCKET KNIGHT ADV. — MEGADRIVE - 4990
- SKITCHIN — MEGADRIVE - 2990
- SONIC CHAOS — M. SYSTEM - 1990; GAME GEAR - 3990
- SONIC SPINBALL — MEGADRIVE - 5990
- SPACE GUN — M. SYSTEM - 2490
- SPACE HARRIER II — MEGADRIVE - 1990; GAME GEAR - 1990










- SPARKSTER — MEGADRIVE - 5990
- SPEEDBALL II — MEGADRIVE - 2490
- SPIDERMAN — M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 2595
- SPIDERMAN 2 — GAME GEAR - 2495
- STAR WAR — M. SYSTEM - 2490
- STREET FIGHTER II — MEGADRIVE - 6990
- STREET OF RAGE — M. SYSTEM - 1990
- STRIDER II — MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 1990
- SUMMER CHALLENGER — MEGADRIVE - 2990
- SUPER KICK OFF — MEGADRIVE - 3990
- SUPER OFF ROAD — M. SYSTEM - 1490

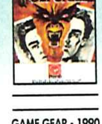
PRECIOS ESPECIALES




- SUPER STREET FIGHTER II — 9.990
- JUNGLE BOOK — 8.990
- VIRTUA RACING — 9.990
- FIFA 95 — 8.490
- SONIC KNUCLES — 7.990
- REY LEON — 9.990
- DINAMITE HEADY — 7.990
- WORLD CUP USA 94 — 6.990

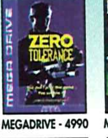












- TALMITS ADVENTURE — MEGADRIVE - 2990
- TALESPIN — MEGADRIVE - 4990
- T-2 ARCADE — MEGADRIVE - 5990
- TOE JAM & EARL II — MEGADRIVE - 3990
- WIMBLEDOM — MEGADRIVE - 5990
- WOLFCHILD — GAME GEAR - 1990
- WARPSPEED — MEGADRIVE - 2990
- WC LEADER BOARD — MEGADRIVE - 2990
- WIZ'N LIZ — MEGADRIVE - 3990
- ZERO TOLERANCE — MEGADRIVE - 4990
- ZOMBIES — MEGADRIVE - 5490





NOVEDADES

DESCUENTO 500 Ptas.








- ALADDIN — MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6990
- ASTERIX/POWER OF GODS — MEGADRIVE - 9990
- ASTERIX — M. S. parte II - 5990; GAME GEAR - 5990
- ATP TENNIS — MEGA DRIVE - 10990
- BLOODSHOT — MEGADRIVE - 10990
- BODYCOUNT — MEGADRIVE - 7990
- BONKERS — MEGADRIVE - 7990; GAME GEAR - 5990
- CANNON FODDER — MEGADRIVE - CONS
- CLAYFIGHTER — MEGADRIVE - 10990
- DAFFY DUCK — MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- DINO DINI'S SOCCER — MEGADRIVE - 10490
- DRAGON — MEGADRIVE - 10990
- DUNE 2 — MEGADRIVE - 9990
- EARTH WORM JIM — MEGADRIVE - 12490
- ECCO 2 — MEGADRIVE - 9990
- FATAL FURY — GAME GEAR - 6990








- GOLF LYNKS — MEGADRIVE - 9990
- INDY CAR — MEGADRIVE - 9990
- INT TOUR TENNIS — MEGADRIVE - 8990
- JURASSIC PARK RAMPAGE — MEGADRIVE - 9990
- KICK OFF 3 — MEGADRIVE - 10490
- LEMMINGS 2 — MEGADRIVE - 10990
- LETHAL ENFORCERS II — MEGADRIVE - 10590
- LOS PITUFOS — MEGADRIVE - 10990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- MEGABOMBERMAN — MEGADRIVE - 6990
- MEGA SWIV — MEGADRIVE - 7990
- MICKEY MANIA — MEGADRIVE - 10990
- MIC. MOUSE LEGEND — GAME GEAR - 6990
- MICROMACHINES 2 — MEGADRIVE - 10990
- MORTAL COMBAT II — MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 7490; GAME GEAR - 6990
- MR NUTZ — MEGADRIVE - 9990
- NBA 95 — MEGADRIVE - 8990








- NBA ACTION 95 — MEGADRIVE - 9990
- NBA JAM TOURNAMENT — MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 6990
- NHL HOCKEY 95 — MEGADRIVE - 8990
- HIGEL MANSELL'S — MEGADRIVE - 10200
- PAGEMASTER — MEGADRIVE - 9990
- PGA TOUR GOLF III — MEGADRIVE - 8990
- POWER DRIVE — MEGADRIVE - 8990
- POWER RANGER — MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
- PSYCHO PINBALL — MEGADRIVE - 10990
- RADICAL REX — MEGADRIVE - 8990
- REY LEON — M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6990
- RISTAR — MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
- RISE OF THE ROBOT — GAME GEAR - 6990
- ROAD RASH III — MEGADRIVE - 8990
- ROAD RUNNER — MEGADRIVE - 9990
- ROCK & ROLL RACING — MEGADRIVE - 10490

























- RUGBY WORLD CUP — MEGADRIVE - 8990
- SAMURAI SHODOWN — MEGADRIVE - 9990
- SHINING FORCE II — MEGADRIVE - 11990
- SLAM MASTER — MEGA DRIVE - 12490
- SONIC 3 — MEGADRIVE - 11990
- SONIC DRIFT — GAME GEAR - 5990
- SONIC TRIPLE TROUBLE — GAME GEAR - 5990
- SOLEIL — MEGADRIVE - 9990
- SONIC SPINBALL — M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- SPEEDY GONZALEZ — MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- SPIDERMAN — MEGADRIVE - 9990
- STARGATE — MEGADRIVE - 10990; GAME GEAR - 5990
- STRIKER — MEGADRIVE - 9990
- THE STORY OF THOR — MEGADRIVE - 9990
- URBAN STRIKE — MEGADRIVE - 8990
- WARLOCK — MEGADRIVE - 9990

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92



Si pides por teléfono llama a este número:

902171819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

. . . Y no le des más vueltas. Aquí está tu CENTRO

MEGADRIVE 2 + 2 CONTROL PAD

12.990

MEGADRIVE + ETERNAL 14.990

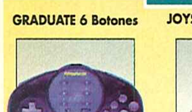
MEGADRIVE 2 + 2 CONTROL PAD + 3 JUEGOS

16.990

COLUMNS
SUPER HANG ON
WORLD CUP ITALIA 90

PERIFERICOS M DRIVE / M SYSTEM





GRADUATE 6 Botones — MEGADRIVE - 3190 / MASTER SYSTEM - 3190





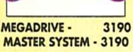
JOYSTICK SG FIGHTER — MEGADRIVE - 1990 / MASTER SYSTEM - 1990



JOYSTICK DELTA RAY — MEGADRIVE - 1990 / MASTER SYSTEM - 1990



ADAPTADORES 4 JUGADORES — SEGA - 4990 / ELECTRONICS ARTS - 7990




SG PROGRAM PAD — MEGADRIVE - 4990 / MASTER SYSTEM - 4990

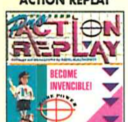
PAD 6 BOTONES — MEGADRIVE - 2990



MEGAMASTER 6 Botones — MEGADRIVE – 4495



2 CONTROL PAD Sin cable — MEGADRIVE – 3990




ACTION REPLAY — MEGADRIVE - 11495

SG PROPAD 2 6 botones — MEGADRIVE - 4990

ARCADE POWER STICK II 6 botones — MEGADRIVE - 6990




SPEED PAD 6 Botones — MEGADRIVE - 2990



JOYSTICKS SEGA / NINTENDO

PYTHON — MASTER SYSTEM - 1995 / MEGADRIVE - 2395 / NINTENDO - 1795

MAVERICK — MASTER SYSTEM - 2990 / MEGADRIVE - 3290 / NINTENDO - 2290



MEGAGRIP — MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2990



TURBO TOUCH 360 (OFERTA) — MEGADRIVE - 1990 / M. SYSTEM - 1990 / SUPER NIN - 1990

PERIFERICOS GAME GEAR



SINTONIZADOR TV (OFERTA) — P.V.P. - 6900



MASTER GEAR CONVERTER — P.V.P. - 2995




WIDE GEAR — P.V.P. - 2490



FUENTE ALIMENTACION — P.V.P. - 2190




MALETIN ATTACHE — P.V.P. - 2995

HANDY POWER KIT (OFERTA) — P.V.P. - 3900



BATERIA RECARGABLE NUBY — P.V.P. - 5990 (REGALO FUNDA DE VIAJE)

LOGIC 3 CARRY CASE — P.V.P. - 2490

GAME GEAR 4 EN 1





14.990

GAME GEAR + 4 JUEGOS
SMASH TENNIS
RALLY CHALLENGE,
PENALTY KICK-OUT
COLUMNS II

GAME GEAR +COLUMNS **14.900**



OFERTA
CABLE GEAR TO GEAR -395-

MEGA CD

SUPER PRECIO 35.990 + ROAD AVENGER

• EXCEPTO OFERTAS — DESCUENTA 500 Ptas

BATMAN RETURNS	9.900	SOULSTAR	9.990
B.C. RACER	11.490	STAR BLADE	9.990
DOUBLE SWITCH	11.990	THUNDERHAWK	9.990
DRACULA UNLEASED	9.990	WONDER DOG	8.990
DUNE	9.990	YUMENI MANSION	11.900
ECCO 2	8.990		
EYE OF THE BEHOLDER	9.990		
FIFA INTERN. SOCCER	8.990		
FINAL FIGHT	8.990		
FLINK	8.990		
LETHAL ENFORCERS	10.900		
MEGARACE	9.990		
MICKEY MANIA	8.990		
MORTAL COMBAT	9.990		
NHL HOCKEY 94	8.990		
POWER RANGER	9.990		
PRIZE FIGHTER	10.990		
SEWER SHARK	9.990		
SILPHEED	9.990		
SNATCHER	9.890		

OFERTAS

CHUCK ROCK	2.990
HOOK	3.990
JAGUAR XJ220	3.990
POWER MONGER	2.990
PRINCE OF PERSIA	2.990
ROBO ALESTE	3.990
SONIC CD	3.990
SPIDERMAN VS KINGPIN	2.990
TERMINATOR	2.990
TIME GAL	2.990
TOM CAT ALLEY	4.990
WOLFCHILD	2.990

REBEL ASSAULT — P.V.P. - 10490
DRAGON'S LAIR — P.V.P. - 9990
JURASSIC PARK — P.V.P. - 9990
BATTLECORPS — P.V.P. - 9990



FORMULA 1 — P.V.P. - 9990



NBA JAM — P.V.P. - 9990

32 X



24.990

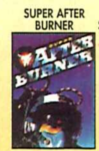
SUPERMOTOCROSS	9.490
GOLF BEST 36	11.990
METAL HEAD	11.990
COSMIC CARNAGE	9.490



DOOM — P.V.P. - 11990



MORTAL KOMBAT II — P.V.P. - 11990



STAR WARS DSP — P.V.P. - 11990



SUPER AFTER BURNER — P.V.P. - 9490

SUPER SPACE HARRIER — P.V.P. - 9490



VIRTUA RACING DELUXE — P.V.P. - 11990

SEGA SATURN



99.990

VIRTUA FIGHTER — P.V.P. - 14.990

CABLE EUROCONECTOR	16.990
GOTHA	6.990
MYST	16.990
PANZER DRAGON	14.990
SATURN + EUROCONECTOR	**99.990**

CLOCKWORK KNIGHT — P.V.P. - 14.990
GALE RACER — P.V.P. - 14.990
VICTORY GOAL — P.V.P. - 14.990



TAMA — P.V.P. - 14.990

PLAY STATION




114.900

A-IV EVOLUTION	21.990				
COSMIC RACE	18.990	MAH JOHNG	16.990	SPACE GRIFFON	18.990
CRIME CRACKERS	16.990	MYST	19.990	TWIN GODDESSES	19.990
GEOM CUBE	18.990	NEKETSU FAMILY	17.990	TAMA	16.990
HUNTER LAIMU	18.990	PACHISURO	18.990	TWIMBEE PUZZLE	16.990
KING'S FIELD	16.990	POWERFULL BASEBALL 95	18.990	**PLAYSTATION + EUROCONECTOR**	**114.900**

MOTOR TOON — 16.990
PARODIUS DELUXE — 16.990



TOHSHINDEN — 19.990
CYBER SLEED — 19.990
RIDGE RACER — 19.990



KILEAK THE BLOOD — 16.990
RAIDEN PROJECT — 19.990

3 DO



99.900

ALONE IN THE DARK	8990	STARBLADE	9490
PATAANK	7490	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	12490
REAL PINBALL	8490	**PANASONIC FZ10 + EUROCONECTOR**	**99990**

DEMOLITION MAN — P.V.P. - 7.990
DRAGON'S LAIR — P.V.P. - 7.990



BATTLECHESS — P.V.P. - 8.990
FIFA INT. SOCCER — P.V.P. - 9.990



MEGARACE — P.V.P. - 9.490
SAMURAI SHOWDOWN — P.V.P. - 8.990



NEED FOR SPEED — P.V.P. - 9.990
REBEL ASSAULT — P.V.P. - 9.990



SUPER WING COMMANDER — P.V.P. - 8.990



THEME PARK — P.V.P. - 9.990

NEO GEO

!SUPER PRECIO! CONSOLA NEO GEO **29.900**

3 COUNT BOUT	9.990	RIDING HERO	11.990
AERO FIGHTERS 2	31.990	ROBO ARMY	13.990
ALPHA MISSION II	12.990	SAMURAI SHODOWN	26.990
ANDRO DUNOS	27.990	SAMURAI SHODOWN II	44.990
ART OF FIGHTING	8.900	SENGOKU	9.990
ART OF FIGHTING 2	29.990	SPIN MASTER	22.400
BASEBALL STARS PROFESSIONAL	7.900	SUPER BASEBALL 2020	12.990
BLUE'S JOURNEY	5.900	SUPER SIDEKICKS	14.990
BURNING FIGHT	9.900	SUPER SIDEKICKS 2	26.990
CROSSED SWORDS	9.900	THE SUPER SPY	7.900
CYBER LIP	5.900	TOP HUNTER	26.990
EIGHT MAN	6.900	TOP PLAYERS GOLF	7.900
FATAL FURY	8.400	WIND JAMMERS	34.990
FATAL FURY 2	9.900	WORLD HEROES 2	10.990
FATAL FURY SPECIAL	19.990	WORLD HEROES 2 JET	32.990
GHOST PILOTS	18.990	WORLS HEROES	9.500
KARNOV'S REVENGE	31.990		
KING OF THE FIGHTER	39.990	**CONTROLADOR JOYSTICK**	**11.990**
KING OF THE MONSTERS	6.900	**MEMORY CARD**	**4.990**
KING OF THE MONSTERS 2	14.990	**CABLE RF**	**3.490**
MAGICIAN LORD	15.990	**CABLE AV**	**2.290**
NAM 1975	12.990	**CABLE RGB (EURONECTOR)**	**2.290**
NINJA COMBAT	8.900	**ALIMENTADOR AC/CD**	**2.290**

NEO·GEO CD



84.900

CONSOLA + 2 PAD + CABLE RF

CONTROLADOR JOYSTICK PRO	10900	CABLE AV STEREO CD	2900
CONTROLADOR PAD	4600	CABLE AV MONO	1900
CABLE RF, CD	5900	CABLE RGB CD	5100

AERO FIGHTER 2	10.900	LEAGUE BOWLING	9.400
AGRESOR OF DARK KOMBAT	12.900	MAHJONG	9.400
ALPHA MISSION II	9.400	NAM 1975	9.400
ART OF FIGHTING	10.400	PUZZLED	9.400
ART OF FIGHTING 2	10.900	SAMURAI SHODOWN	10.900
BASEBALL STARS 2	9.700	SAMURAI SHODOWN II	13.900
BURNING FIGHT	9.400	STREET HOOP	11.900
FATAL FURY	9.700	SUPER SIDEKICKS 2	10.900
FATAL FURY 2	10.400	THE SUPER SPY	9.400
FATAL FURY ESPECIAL	10.900	TOP HUNTER	10.900
FOOTBALL FRENZY	9.700	TOP PLAYERS GOLF	9.400
KING OF THE FIGHTER	12.900	VIEW POINT	13.900
KING OF THE MONSTERS 2	9.700	WIND JAMMERS	11.900
LAST RESORT	9.700	WORLD HEROES 2 JET	11.600


MAIL VXC
VENTA POR CORREO
¡Haz tu pedido por teléfono!
FAX: (91) 380 34 49 • TEL.: (91) 380 28 92
902171819
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
CONSOLA SUPER NINTENDO + MARIO ALL STAR
14.990
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER OFERTA
CONTROL PAD INFRARED - 3990
PYTHON 2B - 2990
CONTROL PAD MEGAPAD VI - 3595
PAD MORTAL KOMBAT II - 6490
SN PRO PAD - 2490
MALETIN MULTICASE - 3390
SN PROGRAM STICK - 5990
HANDY TRAY - 995
MAVERICK 2B - 3290
TOP FIGHTER - 9990
ADAPTADOR 6 JUGADORES - 3990
LOGIPAD - 2990
ACCESORIOS
CABLES ALARGADORES SUPERNIN 1.495
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN 1.495
MANDO DE CONTROL 2.490
CABLE EUROCONECTOR 2.190
JOYSTICK FANTASTIC 5.490
HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA) 8.990
MARIO PAINT 11.990
MALETIN 4.990
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS
OFERTA
BLUE BROTHER 9990
BRUTAL 11990
BUGS BUNNY 12990
CHAOS ENGINE 11990
CORRECAMINOS 9990
CYBERNATOR 10590
GP 1 10990
MICHAEL JORDAN 11490
POP & TWIN BEE 10590
RAINBOW BELL ADV. 9890
SUPER MARIO ALL STAR 9990
SUPER SOCCER 7490
SUPER TENNIS 7490
SUPERMAN 10990
ZELDA 7490
• EXCEPTO OFERTAS
NINTENDO SCOPE - 6490
NINTENDO
NOVEDADES
AIR FORTRESS 4990
CRASH DUMMIES 6490
CHIO & DALE 7490
EL LIBRO DE LA SELVA 5990
INDIANA JONES 5990
JIMMY CONNORS 5490
KIRBY'S ADVENTURE 7490
LOS PITUFOS 6490
MEGAMAN 3 7490
MEGAMAN 4 7490
RAINBOW ISLANDS 4990
THE LEGEND OF ZELDA 4995
ZELDA II 4995
OFERTAS
BASEBALL 1995
DOUBLE DRAGON 1995
FAXANADU 1995
GREMLINS 2 1995
GUERRILLA WAR 1995
IRON TANK 1995
PIN BOT 1995
PUNCH OUT 1995
R.C. PRO-AM 1995
RAD RACER 1995
RUSH'N ATACK 1995
SOMON'S QUEST 1995
SKI OR DIE 1995
SNAKE RATTLE N'ROLL 1995
STREET GANGS 1995
SUPER OFF ROAD 1995
SUPRE TURRICAN 2990
WEREWOLF 1995
WORLD WRESTLING 1995
PERIFERICOS
NI FIGHTER - 1995
SIGMA RAY - 1490
ACTION REPLAY 3990
BOLSA JUEGOS 1495
ESTUCHE 10 JUEGOS 1490
JOYSTICK NI MEGASTAR 1990
JOYSTICK NI-PRO 1990
JOYSTICK TELEMACH 200 6900
CONSOLA SUPER NINTENDO
SUPER OFERTA
14.990
28.990
19.990
PACK SUPER COLOR
PACK CARLOS SAINZ
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS
ALADDIN - 9490
ASTERIX - 9490
BARKLEY SHUT UP - 11990
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BIKER MICE FOR MARS - 11790
CLAYFIGHTER 2 - 12990
DEMON'S CREST - 11990
DINO DINI SOCCER - 11990
DONKEY KONG COUNTY - 11990
DRAGON - 12990
DRAGON BALL Z 3 - 12900
EARTH WORM JIM - 12990
EEK THE CAT - 9890
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
EL REY LEON - 12990
FATAL FURY SPECIAL - 12990
FIFA SOCCER - 11990
GHOUL PATROL - 11490
INDY CAR - 10990
INDIANA JONES - 12490
INT. SUPERSTAR SOCCER - 11900
KICK OFF 3 - 10990
KIDKLOWN IN CRAZY-CHASE - 9490
KNIGHTS OF THE ROUND - 11490
LORD OF THE RINGS - 9990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
MICRO MACHINES - 9890
MORTAL KOMBAT II - 10490
MYSTICAL NINJA - 9900
NBA 95 - 12990
NBA JAM TOURNAMENT - 11990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PAGE MASTER - 11990
POWER DRIVE - 10990
POWER RANGER - 11990
RISE OF THE ROBOTS - 8490
ROBOCOP VS TERMINATOR - 11990
SAILOR MOON - 11990
SEA QUEST - 11990
SECRET OF MANA - 11990
SLAMMASTERS - 12990
SMASH TENNIS - 10990
SPIDERMAN - 10990
STARFLEET ACDEMY - 11990
STAR GATE - 10990
STREET RACER - 10990
STUNT RACE - 11990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER DROP ZONE - 8490
SUPER PUNCHOUT - 9990
SUPER PINBALL - 9990
SUPER METROID - 10990
SUPER RETURN JEDI - 12490
SUPER STREET FIGHTER II - 12990
TETRIS & DR MARIO - 9990
TUR. TOURNAMENT - 12990
TRUE LIES - 11990
UNIRALLY - 9490
X-MEN - 11990
SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
ANOTHER WORLD - 3995
ART OF FIGHTING - 5490
BATMAN & ROBIN - 6990
BATTLETOADS - 3995
BOB - 2990
BUBSY - 3995
CHOPLIFTER III - 5490
CLAYFIGHTER - 5490
CLAYMATES - 5490
COOL WORLD - 4990
DAFFY DUCK - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
DESERT FIGHTER - 4990
DOUBLE DRAGON V - 3990
DRACULA - 2990
EQUINOX - 5990
F-ZERO - 3995
G.FOREMAN BOXING - 5490
GODS - 5490
GOOF TROOP - 3995
HULK - 4990
JAMES BOND JR - 2990
JOHN MADDEN - 2990
JURASSIC PARK - 4990
JURASSIC PARK II - 6990
KEVIN KEEGAN - 4990
LEMMINGS II - 6990
LOST VIKINGS - 3995
MECH WARRIOR - 4990
MICKEY MANIA - 6990
MORTAL KOMBAT - 5490
PAC-ATTACK - 3995
PILOTWINGS - 3995
PITFALL - 6990
PLOK - 3995
PUSH OVER - 3995
ROBOCOP 3 - 5490
R-TYPE III - 4990
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
STARWING - 3995
STREET FIGHTER 2 - 3995
STREET FIGHTER 2 TURBO - 4995
SUPER BATLETANK - 4990
SUPER BOMBERMAN - 4990
SUPER EMPIRE STRIKE BACK - 5990
SUPER GHOULS'N GHOST - 3995
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF - 2990
SUPER MORPH - 3990
SUPER R-TYPE - 3995
SUPER STAR WARS - 3995
SUPER STRIKE GUN. - 5490
SUPER SWIV - 2990
SUPER TURRICAN - 4990
SYVALION - 5490
TEST DRIVE - 4990
TIME TRAX - 3990
TROLL - 2990
TRODDLERS - 4990
TINY TOOM - 5490
TURN & BURN - 5990
VIRTUAL SOCCER - 4990
VORTEX - 6990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER 2 - 5490
WORLD CUP USA 94 - 4990
W. LEAGUE BASKETBALL - 3995
X-KALIBER - 3990
YOUNG MERLIN - 4990
ZOOL - 3990
ZOMBIES - 5490



CENTRO MAIL
Estos son tus centros Mail
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24
TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12
TEL: 464 46 97
BARCELONA
PLAÇA CATALUNYA
CARRER DE PAU CLARIS, 106
TEL: 412 63 10
BARCELONA
PLAÇA SANTS
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS)
TEL: 296 69 23
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES
PARANA, 504. TEL: 374 95 38
CODIGO POSTAL C.P. (1017) ARGENTINA
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA.
TEL: 24 05 47
MADRID
Atocha
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 527 82 25
MADRID
SOL
CALLE MONTERA, 32, 2º
TEL: 522 49 79
Móstoles MADRID
PARQUE VOSA, 24
MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Coslada MADRID
CENTRO COM. "LA RAMBLA DE COSLADA"
LOCAL 3. C. HONDURAS, 29
TEL: 674 02 70
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90
LOCAL 64. TEL: 677 90 24
Fuengirola MALAGA
CALLE ALEMANIA, 5
TEL: 58 25 82
Palma de Mallorca
C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11-2
LOCAL 9. TEL: 72 00 71
MURCIA
GONZALEZ ADALID, 14 BAJO
TEL: 21 19 66
PAMPLONA
C. PINTOR ASARTA, 7
TEL: 27 18 06
SALAMANCA
CALLE TORO, 84.
TEL: 26 16 81
SEVILLA
CENT. COMERCIAL LOS ARCOS
LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
Sta Cruz de TENERIFE
SABINO BERTHELOT, 4
TEL: 291254
VALENCIA
PINTOR BENEDITO, 2
TEL: 380 42 37
VIGO
PLAZA DE
LA PRINCESA. TEL: 220939
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA
PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA
ANTONIO SANGENIS, 6
(SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
Alcalá de Henares
NUEVO CENTRO
CALLE MAYOR, 89.
Alcobendas
NUEVO CENTRO
CENTRO COMERCIAL PICASSO
BARCELONA
GLORIES
NUEVO CENTRO
CENTRE COM. BARCELONA GLORIES
DIAGONAL 280. TEL: 48 600 64
LAS PALMAS
NUEVO CENTRO
PRESIDENTE ALVEAR
GRANADA
NUEVO CENTRO
MARTINEZ CAMPOS, 11
ESQUINA RECOGIDAS
LA CORUÑA
PROXIMA APERTURA
DONANTES DE SANGRE, 1
LA CORUÑA
VIGO
BILBAO
BURGOS
PAMPLONA
BARCELONA
BADALONA
ZARAGOZA
SALAMANCA
MADRID
PALMA DE MALLORCA
VALENCIA
ALICANTE
SEVILLA
GRANADA
MURCIA
MALAGA
STA CRUZ DE TENERIFE
LAS PALMAS
Estos son los Centros Mail en España
Ven a conocerlos... ya!
902 17 18 19
Y si no tienes un Centro Mail próximo !Haz tu pedido por teléfono!
COMPLEMENTOS GAME BOY
GAMEBOY 6.990
GAMEBOY + ZELDA 9.990
ILUMINACION- 1.595
LUPA- 1.395
CARRY ALL DIX - 2.490
MALETIN ATTACHE- 2595
BATERIA NUBY- 2.995
ADAPTADOR CORRIENTE- 1.295
LUZ Y LUPA- 2.595
HANDY TRAY - 995
BOOSTER BOY- 5.995
OFERTA
SOLAR BOY- 1.900
HANDY CARRY- 1.290
OFERTA
HANDY POWER KIT- 3.900
LOGIC 3 CARRY- 2.190
OFERTA
HANDY SOUND - 995
VIDEO
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS
PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO
PVP - 1.995
DB Z12- GUERREROS DE PLATA
PVP - 1.995
DB Z13 EL ULTIMO COMBATE
PVP - 1.995
DB Z14 UN FUTURO DIFERENTE
PVP - 1.995
RANMA 1/2 - AKANE Y SUS HERMANAS
PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI
PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI 2
PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI III part 1
PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 2
PVP - 2.495
THE COCKPIT
PVP - 2.995
DANGAIOH
PVP - 2.995
MANGA
3x3 OJOS 1.995
3x3 OJOS 2 2.495
ALITA, ANGEL DE COMBATE 2.495
APPLESEED 2.995
APPLESSED 2.995
DEVIL MAN 2.995
DOMINION TANK POLICE 1.995
DOMINION TANK POLICE 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 1 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3 1.995
EL VIENTO DE LA AMNESIA 2.995
FIST OF THE NORTH STAR 1.995
GOLGO 13 "EL PROFESIONAL" 2.995
JUDGE 1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2 2.495
LENSMAN 2.995
MONSTER CITY 2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA" 1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST 1.995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO" 1.995
ODIN 2.495
PROYECTO A-KO 2.995
ROUJIN Z 2.995
ROUJIN Z 2.995
RG-VEDA 2.995
TOKIO BABYLON I 2.495
ULTIMATE TEACHER 1.995
UROTSUKIDOJI 1.995
UROTSUKIDOJI 2 2.995
VENUS WARS 1.995
WICKED CITY 2.995
ANIME
BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3 1.995
BUBLEGUM CRISIS 1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO 1.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX 1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE 1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA 1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL 1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO 1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA 1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU 1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES 1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA 1.995
KIMAGURE ORANGE ROAD 1.995
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2) 2.995
MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4) 2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6) 2.995
MI VECINO TOTORO 2.995
NADIA 1.995
PORCO ROSSO 2.995
RANMA 1/2 2.495
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA... 1.995
ROBOT CARNIVAL 1.995
STRONG
BRAINDEAD 2.995
GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH 2.995
GUNHEAD .995
HONG KONG WAR 2.995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE 2.995
MORTAL ZOMBIE 2.995
ROBOCOP 4 2.995
ROBOCOP 5 2.995
TETSUO 2.995
TETSUO 2 2.995
VIOLENT COP 2.995
CARTOONIA
ARION 2995
CITY HUNTER 1995
DOUBLE DRAGON 2495
GIGOLO 2495
X-MEN
NOCHE CENTINELAS 1.495
MAGNETO REUNION 1.495
CORAZONES C. 1.495
CARTUCHOS GAME BOY
DESCUENTO 300 Ptas.
ALADDIN P.V.P. - 5990
ASTERIX P.V.P. - 5490
BATMAN THE ANIMATED SERIES P.V.P. - 5490
BATTLETOADS & D. DRAGON P.V.P. - 5490
DESERT STRIKE P.V.P. - 5990
DONKEY KONG P.V.P. - 5990
DUCK TALES 2 P.V.P. - 5990
EL LIBRO DE LA SELVA P.V.P. - 5990
FIFA SOCCER P.V.P. - 6990
FLINTSTONES P.V.P. - 4290
HYPER DUNK P.V.P. - 5490
INDY P.V.P. - 5990
JIMMY CONNORS P.V.P. - 5490
JUNGLE STRIKE P.V.P. - CONS
KIRBY'S DREAM LAND P.V.P. - 4490
KIRBY'S PIMBALL LAND P.V.P. - 5490
LAWNMOWER MAN P.V.P. - 6490
LOS PITUFOS P.V.P. - 5490
MEGAMAN III P.V.P. - 4490
METROID II P.V.P. - 4490
MICROMACHINES P.V.P. - 5490
MONSTER TRUCKS P.V.P. - 5490
MORTAL KOMBAT II P.V.P. - 5990
NIGEL MANSELL'S P.V.P. - 4990
NBA JAM! P.V.P. - 5990
PAGEMASTER P.V.P. - 5490
POP & TWIN BEE P.V.P. - 5490
REY LEON P.V.P. - 6490
SAMURAI SHODOWN P.V.P. - 5990
SEA QUEST P.V.P. - 5990
SOCCER P.V.P. - 5490
STARGATE P.V.P. - 5990
SUPER MARIO LAND III P.V.P. - 5990
TAZMANIA 2 P.V.P. - 5490
TETRIS 2 P.V.P. - 5990
TINY TOONS II P.V.P. - 5490
TRUE LIES P.V.P. - 5990
TURTLES 3 P.V.P. - 5490
WARIO BLAST P.V.P. - 5490
ZELDA P.V.P. - 5990
OFERTAS GAME BOY
ALIEN 3 PVP - 2.495
BATTLETOADS 2 PVP - 1.995
BOULDER DASH PVP - 1.495
CHOPLIFTER III PVP - 2.490
COOL WORLD PVP - 2.490
LEMMINGS PVP - 1.995
MC DONALD LAND PVP - 1.995
NAVY SEALS PVP - 2.990
PARASOL STARS PVP - 2.990
PROBOTECTOR 2 PVP - 2.990
STAR WARS PVP - 2.495
SUPER JAMES POND PVP - 2.490
STAR TREK PVP - 2.495
TERMINATOR 2 PVP - 1.995
TETRIS PVP - 3.990
THE SPIRIT OF F1 PVP - 1.990
TOP RANKING TENNIS PVP - 2.495
UNIVERSAL SOLDIER PVP - 2.990
COOL SPOT 2.490
KUNG FU MASTER 1.995
LEMMINGS 2 2.990
MICKEY'S DANG. CHASE 1.995
MOTOCROSS MANIACS 1.990
MUHAMED ALI 2.490
PIMBALL 1.495
PRINCE VALIANT 2.990
R-TYPE 1.995
SPANKY'S QUEST 1.995
TETRIS 3.990
THE NEW CHESS MASTER 1.990
TIP OFF 1.995
TOP GUN 2.990
WACKY SPORT 2.990
ZEN NINJA 1.990
PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO 300 PTAS
HB 4
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
NO OLVIDES EL DESCUENTO
TOTAL
ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL





EN VALENCIA
computer juegos

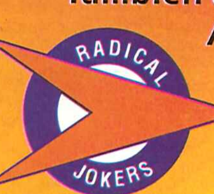
TENEMOS LO ÚLTIMO Y TODA LA INFORMACIÓN A TU DISPOSICIÓN

NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA

GRUPO 借 SHAKU

¿ Conoces los tres mejores Videoclubs de Videojuegos de España ?

Últimas novedades de todas las consolas y PC.
También cambio y ofertas en venta.
Alquiler consolas.



GAMES CLUB

RADICAL JOKERS, S.L.
c/ Nicaragua, 57-59
Telf.-Fax (93) 410 55 95
08029 **BARCELONA**
SERVICIO DOMICILIO

GAMES CLUB 1
c/ Floranes, 23
Telf. (942) 23 85 18
39010 **SANTANDER**

GAMES CLUB 2
c/ Iparraguirre, 54
Telf. (94) 421 18 29
48010 **BILBAO**







CAMBIO Y COMPRA DE JUEGOS: SN, MD, GB, MCD II, MD32X, NG, Neo Geo CD

COCONUT

TU JUEGO EN CASA EN 24 HORAS
LLAMANDO AL TELF: (91) 594 35 30

TIENDA COCONUT
C/ VELARDE, 8
28004 MADRID
METRO: TRIBUNAL Y BILBAO
Horario: De 10,30 a 2 y de 4,30 a 8
FAX: (91) 594 39 86

MEGADRIVE

NBA BASKET 95
MEGADRIVE II
APT TENNIS
BATMAN Y ROBIN
EARTH WORM JIM
FIFA 95
LOS PITUFOS
ROAD RASH 3
SAMURAI SHADOWN
STORY OF THOR -RPG
STRIKER FOOTBAL
SOLEIL (ESPAÑOL)
TOUGHMAN CONTEST
TRUE LIES

SUPER NINTENDO

MARIO ALL STAR OFERTA
FATAL FURY SPECIAL
DRAGON BALL Z 3
INT. SUPERSTAR SOCCER
KID CLOWN G. CHASE
TRUE LIES
SUPER PUNCH OUT
UNIRALLY
X MEN
OFERTAS:
ART OF FIGHTING
BATMAN RETURNS
BUBSY

NEO-GEO

NEO GEO SUPER OFERTA
NEO CD COMPLETA
NEO GEO PAD
A. OF DARK KOMBAT*
FATAL FURY 1,2Y 3
MUTANT NATION*
RALLY CHASE*
STREET HOOP BASKET *
SAMURAI SHADOWN 1 Y2*
S. SIDEKICKS 1 Y 2 *
TOP HUNTER*
VIEW POINT*
WINDJAMMER *
*** DISPONIBLES EN CD**

MEGA CD II

FATAL FURY SPECIAL
LOS PITUFOS
MEGARACE
REBELT ASSAULT
SHIFING FORCE RPG
SUPER STRIKE TRILOGY
SAMURAI SHADOWN

MEGA 32 X

MEGA 32 X
AFTER BURNER
COSMIC CARNAGE
DOOM
GOLF BEST 36 HOLES
MORTAL KOMBAT II
MOTOCROSS
METAL HEAD
VIRTUA RAC. DELUXE

PORTÁTILES

GAME BOY
AKIRA
FIFA SOCCER
OTROS JOGS. CONSULTAR
GAME GEAR:
FATAL FURY ESPECIAL
LOS PITUFOS
OTROS JGOS. CONSULTAR

3DO
SAILOR MOON
NEO GEO CD
S.SIDE KICKS 3
JAGUAR
CONAN

NEW SPECIALIST CENTRE
WE BUY, CHANGE AND SELL SECOND HAND GAMES
TELF: (91) 377 45 59
TELF PEDIDOS: 908 42 16 62
C/ ÁNGEL LARRA, 7. 28027 MADRID

SATURN
ASTRAL
PSX
TEKKEN
NEC FX
PHANTASM SOLDIER

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

Game SHOP

Pérez Galdós, 36-Bajo
Tlf.: (967) 50 72 69

02003 -ALBACETE
Fax: (967) 50 52 26

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Fatal Fury Special
Unirrally
The Flinstones
True Lies
Warlock
Seaquest Dsv
Green Lantem
International Superstar Soccer
Top Gear 3000
Spiderman
Stargate
X Men
Jungle Strike
The Mask

SEGA MEGA DRIVE

Spiderman
Samurai Shadown
Warlock
True Lies
Seaquest Dsv
The Flinstones
Jelly Boy
Stargate
Mega SWIV
The Story of Thor
Slam Masters
Street Racer
The Mask
Road Rash III

NEO GEO CD

Mutation Nation
Super Baseball 2020
Ghost Pilots
Art of Fighting 2
Super Sidekicks 3
Riding Hero
Robo Army
View Point
Sengoku 2
King of Fighters 95
Samurai Shodown 2
Galaxy Fight
Soccer Brawl
Wind Jammers

PLAYSTATION

Tekken
Nettketsu Oyako
Cosmic Race
Myst
Motor Toon
Toh Shin Den
Crime Crackers
Tama
Twin Godess
Ace Driver
Stell Sword
Raiden Project
AIV Evolution
Cybersleed

ADEMAS PARA CD ROM: Mortal kombat 2, Descent, Red Ghost, Cberjudas, Civil War, Iron Assault, Kick Off 3, Kids on Site, Slam City, Space Ace, World Soccer, Lost Eden, y muchos mas...

3DO, SATURN, PLAYSTATION, 32 X, NEO GEO, PC CDROM
Somos los primeros en tener los últimos juegos
Mas de 1.000 títulos disponibles
Cartuchos nacionales y de importacion

24H SERVICIO URGENTE A DOMICILIO

TAMBIÉN SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS



:: LLAMA YA ::
967 507 269

CENTRO DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso. No envíes dinero con tu paquete.
SUPER NINTENDO 2.000 MEGADRIVE 1.500

START GAMES



START GAMES
BONO GUARNER, 6
(JUNTO ESTACIÓN RENFE)
ALICANTE
NUEVA TIENDA

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

DESEARIA CAMBIAR una Game Boy con cuatro juegos por una Game Gear con uno o dos juegos. Preguntar por José Luis.
TF:96-3619583.

CAMBIO consola Nintendo con 3 juegos: «Tecmo Cup», «Super Mario Bros» y «Duck Hunt» y pistola, por Super Nintendo con o sin juegos. Preguntar por Arturo.
TF:91-6982300.

CAMBIO los juegos de Mega Drive: «Dragon Ball Z», «S.O.R. 3» y «Sonic 3», por «Dune», «Mortal Kombat II», «Subterrania» o «Soleil» en español. Sólo Valencia. Llamar de 18:00 a 20:00 horas y preguntar por José Manuel.
TF:96-3613461.

CAMBIO consolas Master System y Nintendo con varios juegos en perfecto estado, por Mega Drive con dos pad y algún juego. Interesados, escribir a:
Jesús Mateo Cortés Sánchez, Avd. Carlos Haya, 45-1º A. 29010 (Málaga).

CAMBIO Super Nintendo con los juegos: «Zelda», «U.N. Squadron», «Final Fight» y «Dragon Ball Z», por Mega CD con un juego. Preferible «Road Avenger», «Prize Fighter» o «Sonic CD». Preguntar por Jorge.
TF:968-671868.

CAMBIO Master System más cuatro juegos por una Game Gear con uno o dos juegos. Preguntar por Jorge.
TF:91-3152371.

CAMBIO los juegos de Super Nintendo: «Street Fighter II», «Super Wrestlemania» y «Super Mario World», por «Dennis the Menace», «Young Merlín» y «Empire Strike Back». Escribe a:
Miguel Santiago Caballero Prieto, Apdo. de Correos, 394. 06200 -Almendralejo- (Badajoz).

CAMBIO «W.W.F. Pressing Cath» de Super NES por otro a elegir, con instrucciones y caja. Preguntar por Rubén.
TF:94-6692044.

CAMBIO «Super Mario All Star» de Super Nintendo + «Street Fighter II Turbo», por un juego de la misma consola que sea: «Donkey Kong Country» o «Dragon Ball Z 3». Preguntar por Alberto.
TF:971-835126.

CAMBIO consola Super Nintendo con «Stunt Race FX» y dos mandos, por Mega Drive con dos mandos y un juego. Preguntar por Jordi.
TF:96-3655594.

VENTAS

VENDO «Super Tennis» y «Super Soccer» a 3.500 pts, «John Madden 93» por 2.500 pts, «Joe and Mac» y «F-Zero» por 3.000 pts, y «King Arthurs» por 4.500 pts. Sólo área de Barcelona. Preguntar por José Miguel.
TF:93-3722380.

VENDO Super Nintendo con 2 pad y 4 juegos: «Super Street Fighter II», «Dr. Franken», «Dracula» y «Street Fighter II», por 20.000 pesetas. Sólo Barcelona. Interesados, escribir a:
Iván Cabrera Laborda, c/Lorena, 12-18 8º 4ª Esc. Dª. 08031 (Barcelona).

URGE VENDER Mega CD II + «Road Avenger» + «Thunder Hawk» a 25.000 pesetas. Vendo juegos: «Rebel Assault», «Jurassic Park» y «Dune», «Batman Returns». Preguntar por Javier.
TF:928-415695.

VENDO Mega Drive + 2 mandos de seis botones y los juegos: «Virtua Racing», «SSF II», «Dragon Ball Z», «Urban Strike», «Golden Axe 2», «Shinobi» y «Taz-Mania» por 32.000 pts. Preguntar por Carlos.
TF:988-218704.

VENDO Master System II con dos juegos: «Alex Kid» y «California» por 6.500 pts. También vendo juegos por 1.500 pts.Hablar con Raúl.
TF:967-227218.

VENDO el juego «Legend of Zelda» de Super Nintendo casi nuevo, por 5.000 pesetas. Sólo Barcelona.
TF:93-2964955.

VENDO Game Gear con adaptador a la red y once juegos. Preguntar por Pablo.
TF:966-311045.

VENDO Master System II con 2 mandos, juego en memoria y 9 juegos sueltos. Valorado en 60.500 pesetas, yo lo vendo por 30.000 pesetas. Preguntar por Toni.
TF:988-310540.

VENDO «Altered Beast» y «Wrestler Wars» de Mega Drive a 2.990 pts, y «Tiny Tones», «Street of Rage II» y el «Might & Magic» a 3.990 pts. Preguntar por Daniel.
TF:96-3344079.

VENDO Mega CD casi nueva con dos juegos, por 20.000 pesetas. Preguntar por David. Llamar tardes.
TF:979-745080 y 702722.

VARIOS

VENDO O CAMBIO «Donkey Kong Country» por 11.000 pts, «Metroid» por 10.000 pts, «Best of the Best» por 6.000 pts y «Ranma 1/2» por 6.000 pts. O cambio por «WWF 2», juegos deportivos, etc... Interesados, llamar de 5:30 a 10:00 y preguntar por Fernando.
TF:978-620096.

CAMBIO Nintendo con todos los accesorios, dos mandos y los juegos: «World Cup» y «Super Mario Bros 3». Lo cambio por 5 juegos de Super Nintendo, que no sea el «Super Mario World», o lo vendo todo por 10.000 pts. Y si es por 15.000 pts, te regalo un mando más. Escribir a:
Sergio García Gil, Avd. Piedra del Diablo, 2-4º 1ª. 08150 -Parets del Valles- (Barcelona).

VENDO O CAMBIO Game Gear + 4 juegos y adaptador de corriente por una Meg Drive con 2 mandos y un juego. Todo en buenas condiciones. Llamar por las noches y preguntar por David.
TF:943-276342.

VENDO Master System II con control pad y siete juegos: «Sonic 1 y 2», «California Games II», «Altered Beast», «Rampage», «Cyber Shinobi», etc... por 27.000 pts o cambio por Mega Drive. Preguntar por Luis Fco.
TF:96-3712304.

VENDO Game Boy con 5 juegos, entre ellos: «Kirby's Dream Land», por 13.000 pts o junto a una consola Nintendo lo cambio por una Mega Drive con dos juegos. Preguntar por Conrado.
TF:926-241475.

COMPRO «Mortal Kombat» de Master System por 5.000 pts y «Mortal Kombat II» de Mega Drive por 7.000 pts o de Game Boy por 4.000 pts. Llamar por las tardes y preguntar por Fernando (hijo).
TF:925-149209.

VENDO los juegos: «Super Mario World» y «Street Fighter II» por 6.000 pesetas y «Donkey Kong Country» por 10.000 pts o cambio por «Mortal Kombat», «Sunset Riders» o «Zool». Todos de Super. Preguntar por Rafael.
TF:926-226189.

VENDO O CAMBIO «Mario Paint» y «Plok» de Super Nintendo, en buen estado. Los cambio por «Dragon Ball Z 2» o los vendo por 15.000 pts. Sólo Elche. Preguntar por Luis Antonio.
TF:96-6660584.

VENDO compatible con Nintendo con 10 juegos, 2 pad con turbo, una pistola y un cartucho de 4 en 1 por 10.000 pts, y cambio Master por Game Boy. Escribe a:
Marco Antonio Obrero, c/Monjas, 13. 14270 -Hinojosa del Duque- (Córdoba).

VENDO «Street of Rage 2», «Shinobi», «Heavy Unit», «Fantasía», «Spiderman» y «Wonder Boy 3» de Mega Drive por 10.000 pts. O los cambio por «Stunt Race FX» y «Samurai Shodown» de Super NES o por una Game Gear. Sólo Barcelona. Llamar (salvo viernes) de 19:00 a 21:00 y hablar con Isaac.
TF:93-3451337.

COMPRAS

COMPRO Game Gear sin nada por 5.000 pts. Llamar de 12:00 a 15:00 horas y preguntar por César.
TF:91-8899758.

COMPRO Mega Drive con dos mandos y un juego por 7.000 pts. Hablar con David.
TF:947-207297.

COMPRO los juegos: «Michael Jordan», «Moonwalker», «Asterix», «Batman Returns», «Golden Axe II», «Chuck Rock II», «Shadow Dancer», «Ecco the Dolphin» y «Wonder Boy 3» para MD, con caja e instrucciones. Preguntar por José Manuel.
TF:959-581308.

COMPRO el «Rastan Saga» de Mega Drive. Precio a convenir. Preguntar por Carlos.
TF:978-601648.

COMPRO «Pitfall», «Page Master» y «Mortal Kombat II» por 6.000 pesetas cada uno. Preguntar por Iván. Llamar de 13:00 a 14:30 horas.
TF:91-7768237.

COMPRO juegos para el Nintendo Scope de Super NES, por 2.000 pts. Preguntar por Curro. Sólo Jaén.
TF:953-261448.

COMPRO el mando Python por 1.000 pesetas. Sólo Barcelona y Viladecans.Llamar de 18:00 a 21:00 horas y preguntar por Toni.
TF:93-6581540.

COMPRO Super Nintendo con dos mandos, a 10.000 pesetas. Llamar a partir de la 7:00 horas. Preguntar por Manolo. **TF:981-724095.**

CLUBS

CLUB NEO GEO desearía formar un club para esta consola. Habrá también dibujo de comic y radio-afición (27 Mhs). Escribir a:
Justo Zapata Juarez, Carretera de Málaga, 65. 04713 -Balanegra- (Málaga).

CLUB GAME BOY Si tienes una Game Boy, escribe y recibirás gratis el carnet y todos los trucos que quieras.
Luis Valdés Francés, c/Biar, 18-2º. 03430 -Onil- (Alicante).

THE GAMES CLUB busca corresponsal que sepa de consolas para que se encargue de su comunidad. Salvo Cataluña. Llamar a Joaquín.
TF:93-3138391.

MANDA 150 pesetas con tus datos personales a la dirección que te doy, y entrarás en el sorteo de 2 videoconsolas con juegos. Escribe a:
Ginés Pérez Celdrán, c/Albox, 19. 04820 -Vélez Rubio- (Almería).

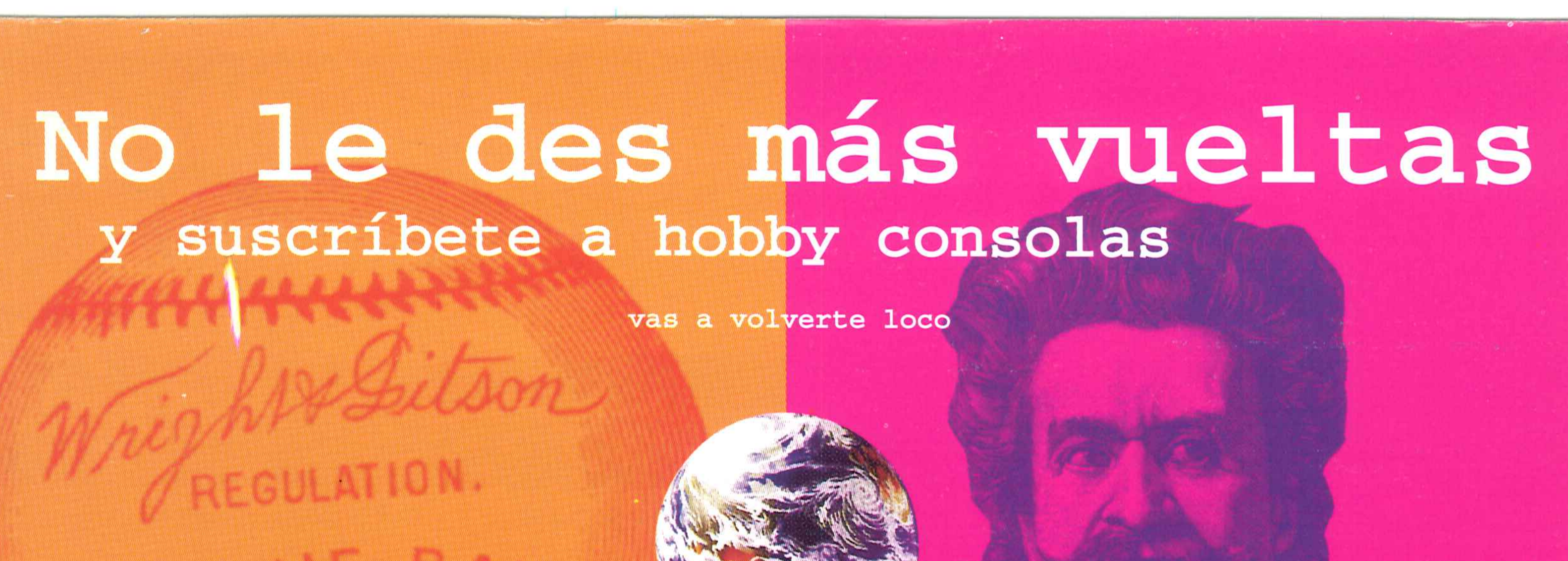
CLUB LINE DIRECT lo sabrás todo. Tenemos línea directa con Sega. Sólo 1.000 pesetas. Escribe:
Club Line Direct, c/Río Sella, 2 Esc. 2 9º A. 28938 -Móstoles- (Madrid).

SI QUIERES formar parte del club de "MACIUS", tienes alguna consola Nintendo y tienes de 9 a 14 años, llama.
TF:96-3576165.

CLUB JIM si tienes entre 10 y 14 años y quieres formar un club, mándanos una foto y tu dirección. No olvides tu teléfono. Sólo de Super Nintendo, Nintendo y Game Boy. Sólo Castellón. Escribe a:
David Arrando Centelles, c/Bruselas, 3 (Urb. Nueva Onda). 12200 -Onda- (Castellón).

SI QUIERES formar parte de un club de Master y Game Boy, manda tus datos a:
Jesús Semidán Fernández, Pº de San José, 76 alto. 35015 (Las Palmas).





Muchos han perdido ya su cabeza...

355.682.548.566.633.480.192.000.000

El Instituto de Matemáticas de Zürich ha calculado que cada PuzzleBall puede presentar prácticamente ¡356 cuadrillones de posiciones diferentes!

...o la han cambiado por algo muy desagradable



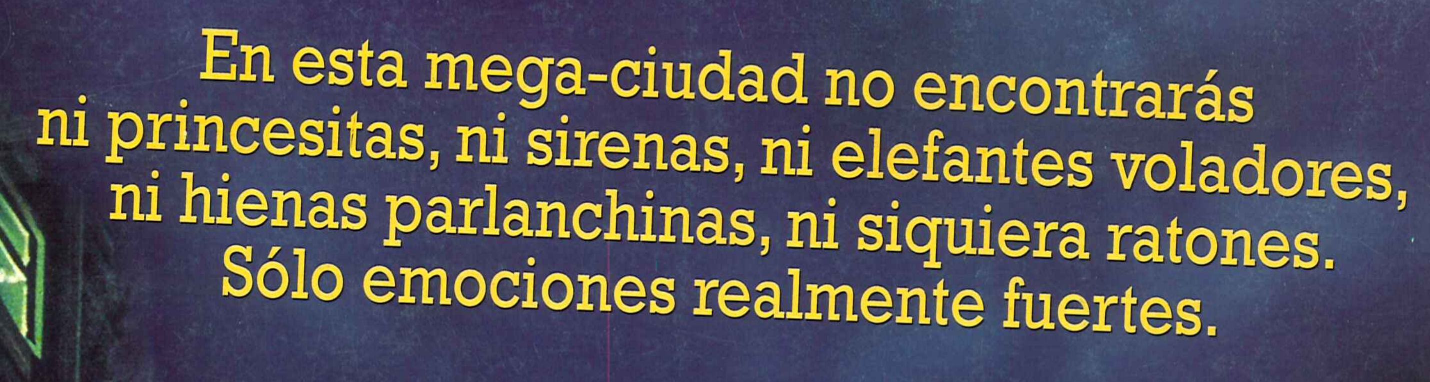




Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 395 ptas.=4.740 ptas.) te regalamos este exclusivo "Puzzle Ball".

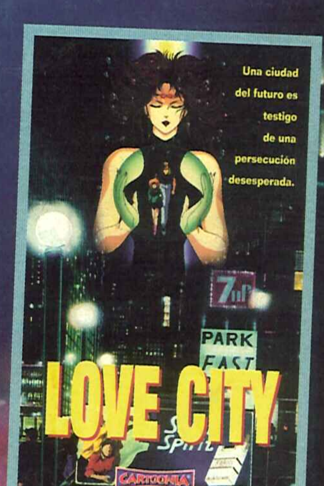
Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las 9 hasta las 14.30 y desde las 16 hasta las 18.30 hs.) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello)





A partir de la
2ª quincena
de abril.

2.995.-ptas.



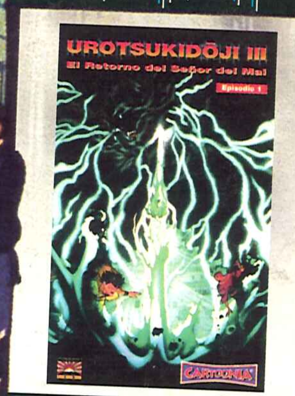
¿Podrá este semental satisfacer tanta lujuria?

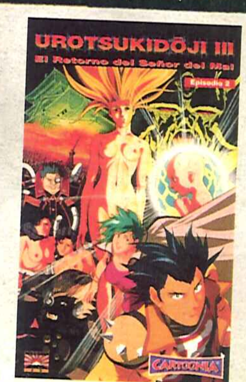
El Gigolo

Dochinpira

Ya a la venta









Ya a la venta

CARTOONIA

Cartoonia s.l. Avda. República Argentina, 268, bajos 1º - 08023 Barcelona
Tel. (93) 418 47 34 - Fax (93) 418 06 01

Estas películas son
"no recomendadas para
menores de 18 años".